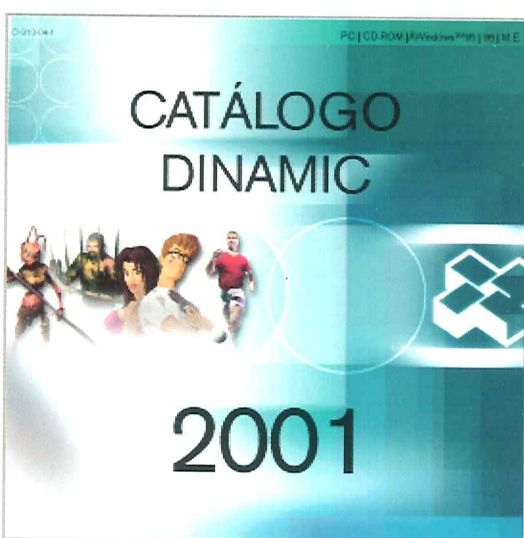

¡MÁS ANÁLISIS! ¡MÁS NOTICIAS! ¡MÁS TRUCOS! ¡MÁS SORPRESAS!
LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64
64 MAGAZINE
Nº 41
425 Ptas
2,55 €
Edición española
GUÍAS
Zelda: Majora's Mask
TWINE
Pokémon Puzzle League
Mickey's Speedway Usa
¡GAME BOY ADVANCE!
¡Desvelamos los detalles de su lanzamiento en Japón!
ATENCIÓN - ATENCIÓN - MATERIAL SOEZ - ATENCIÓN
CONKER'S BAD FUR DAY
¿Qué se esconde tras esta encantadora ardillita? Descúbrelo en nuestro salvaje reportaje de 10 páginas.
8 414090 102780 00041

ADVERTENCIA:

ESTA REVISTA PROVOCA ADICCIÓN







DE REGALO 1 CD CON LAS DEMOS MÁS ACTUALES
Y 1 CD CON EL CATÁLOGO DE DINAMIC PARA EL AÑO 2001

DOSIS RECOMENDADA: 1 AL MES

EN CASO DE DUDA, CONSULTA A TU SUMINISTRADOR HABITUAL

¡La edición española de la revista de juegos para PC más vendida del mundo!



Número 41 31 de mayo
2001

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
C/Riera Alta, 8, pral. 2ª
08001 Barcelona
E-mail: n64@mcediciones.es

Director edición española:
Sergio Arteaga

Jefe de redacción:
Francisco Carmona

Diseño Gráfico:
Esther Artero

Colaboradores:
Miquel López, Raquel Garcia, Xavi Sancho
Pepi Martí, J. J. Mussarra, Jaume Muñoz

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Rúiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20, 080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad
Beatriz Bonsoms
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.; 91 417 04 96 • Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sudamerica, 1532. 1290, Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: **Huesca y Sanabria** Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Voceadores



MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona



El Copyright de los artículos que aparecen en este número, traducido o reproducidos de N64 Magazine pertenece o ha sido licenciald por Future Publishing Limited, UK-98. Todos los derechos reservados.
Para más información sobre esta u otras revistas de Future Publishing Magazines en World Wide Web, contactar con: http:// www.futurenet.co.uk/homé.html



BIENVENIDO A 64

Mientras leía la esperada sentencia, el anciano juez podía sentir las miradas de los cortesanos aguijonear su monumental joroba, mucho más expresiva que su rostro, y provista — según la maledicencia popular— de una boca por la que hablaba la justicia natural. Ni el más cabal de los presentes se resistió a acechar el temblor de unos labios bajo aquella toga cenicienta. No bien el magistrado concluyó la lectura de su resolución, un clamor de protesta desbordó la sala, pues hasta el alma más cándida y misericordiosa del reino rabiaba por asistir a la ejecución pública —tras prolongado tormento— del más odiado de los hombres, excepción hecha del despótico rey. A nadie escapaba que era por instigación de la caprichosa reina que al forajido Abdulaziz le aguardaba un escarmiento tan liviano como extravagante. Con semejante alboroto apenas se podía oír al juez —o a su joroba— cuando, a petición del perplejo Abdulaziz, leyó de nuevo la sentencia:

"... Y así, día tras día, serás recibido por sus Graciosas Majestades, a quienes relatarás tus crímenes, a razón de uno por audiencia. Cada acto rememorado deberá ser aún más atroz que el anterior y si una sola vez faltas a este principio serás decapitado de inmediato. Haz pues examen de conciencia y clasifica juiciosamente tus crímenes, tan numerosos que podrás vivir mil años si ésa es la voluntad divina y atinas a disponer tus relatos por orden creciente de infamia."

Mas aquella noche, Abdulaziz no se entretuvo en examen de conciencia alguno. Durmió plácidamente, como el más inocente de los niños. A la mañana siguiente, una lluvia de bastonazos logró que se inclinara en presencia de los soberanos. Aún tenía doblado el espinazo cuando un bufón le encasquetó —en medio de las carcajadas generales— su sombrero de cascabeles. Entonces, Abdulaziz se incorporó con tal aplomo y majestad que no tintineó uno solo de los cascabeles, ni vibró un eslabón siquiera de sus pesados grilletes, y sin aguardar ninguna señal, dijo con malévolo retintín:

"Altezas serenísimas, ya que la fascinación que profesáis por mi agitada vida me ha librado de suplicios espeluznantes, permitid que corresponda vuestra magnanimidad inaugurando el repaso de mis fechorías con una travesura que a buen seguro os embelesará por cuanto os concierne muy personalmente."

Y a renglón seguido, Abdulaziz se deleitó describiendo el rapto, ultraje y prolongado cautiverio de la primera esposa del rey, una mujer fea y estúpida a quien todos creían fugada con un trovador. A pocos sorprendió que la antigua reina, según afirmó entre risotadas el forajido, decidiera quitarse la vida para acabar con su sufrimiento. Los reyes escucharon impertérritos el relato, trufado de detalles truculentos, y a su término dispusieron que Abdulaziz fuera conducido a su celda.

El día siguiente, Abdulaziz explicó cómo, siendo un chiquillo todavía, atormentó hasta la muerte a una pobre mosca. La reina, tras un interminable bostezo, ordenó la inmediata decapitación de Abdulaziz, quien se congratulaba de su destino, pues prefería su cabeza en una cesta antes que adornada con cascabeles.

El rey no asistió a la ejecución; sólo los cuervos le vieron adentrarse en un siniestro torreón en lo alto del cual tañe una misteriosa campana en cuyos redobles sólo los ancianos reconocen las llamadas de auxilio de su antigua reina.


PARA LOS FANS DE NINTENDO

Nº 41 31 de mayo de 2001

SUMARIO

SUMARIO



Ya está aquí la Advance

Del Japón la traigo yo.

El pasado 21 de Marzo se puso a la venta en Japón la consola de bolsillo de nueva generación de Nintendo. Dicho lanzamiento no produjo mucha expectación si lo comparamos con la que se creó ante la puesta a la venta de la PS2. Aun así, eso no evitó que miles de nipones se amontonasen ante las puertas de las tiendas e, incluso, pasasen la noche en vela para ser de los primeros en conseguir esta maravilla tecnológica de bolsillo, a pesar de que también se habilitó un sistema de reservas de lo más práctico.

Y bien, ¿qué tal es la consola? Después de habernos hecho con una podemos confirmarte cada una de las maravillas que se habían dicho de ella: la GBA es una auténtica belleza, el nuevo formato es mucho más práctico y la pantalla tiene una calidad fabulosa. Por otro lado, podemos confirmarte que la compatibilidad entre la GBA y los cartuchos de GB y GBC funciona a la perfección. La consola cuenta con dos modos para asegurar esta compatibilidad, un modo GBA y un modo GBC. La distinción se hace automáticamente cada vez que introduces un juego en tu GBA: si su formato es antiguo, las pestañas que los cartuchos tienen en los laterales activan el interruptor para pasar a modo GBC. Por otro lado, la ausencia de pestañas del nuevo software asegura que disfrutarás de tus juegos nuevos en el modo correspondiente. Además, a la hora de jugar con tus títulos antiguos, puedes seleccionar entre el formato de pantalla cuadrada clásico o uno extendido a pantalla completa.

La consola se venderá, en principio, en tres colores diferentes.

En cuanto a los juegos, 25 fueron los que acompañaron a la GBA en las estanterías de las tiendas. De entre ellos, destacan la nueva aventura de Mario, *Super Mario Advance*, una reedición de *Super Mario Bros 2* con un aspecto gráfico superior al de SNES y algunas novedades en la jugabilidad, *F-Zero Advance*, un cartucho que demuestra la velocidad de frames a la que puede funcionar la GBA, *Mega Man EXE*, una de las promesas de Capcom, y *Castlevania Advance*, que retoma la jugabilidad de las primeras entregas de la saga. En general, títulos que ya habían sido anunciados y que demuestran el potencial de la nueva consola de Nintendo. Aun así, lo mejor (léase *Mario Kart Advance*, entre otros) está por llegar.

De la misma forma, también está por llegar a nuestro país la Advance. Por fortuna, el tiempo de espera no va a ser nada en comparación con lo que hemos tenido que aguardar algunos juegos de N64 que en Japón llevaban muchos meses disfrutando. Según parece, la GBA aterrizará en Europa el día 22 de junio (¡sólo 11 días más tarde que en EE.UU.!), coincidiendo con el inicio de las vacaciones estivales. ¿Qué mejor forma de celebrarlo que con una nueva consola?



Una muestra de Super Mario Advance y F-Zero, dos de los títulos estrella de lanzamiento.

Si te has quedado con ganas de saber más, no te preocupes, porque en nuestro próximo número te traeremos más detalles del lanzamiento de la GBA así como del software ya disponible en Japón.

LOS MÁS VENDIDOS

1. THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
2. MARIO TENNIS
3. MARIO PARTY 2
4. POKéMON PUZZLE LEAGUE
5. POKéMON STADIUM
6. PERFECT DARK
7. POKéMON SNAP
8. SUPER SMASH BROS
9. DONKEY KONG 64
10. 007 TWINE

Fuente: Centro Mail Tel. 902 17 18 19

Informe Gamecube

Una de cal y otra de arena para la hermana mayor de la GBA.

Después del sorprendente anuncio por parte de Sega del cese de fabricación de consolas Dreamcast para pasar a crear software para otras plataformas, ya han aparecido rumores de un posible título para Gamecube.

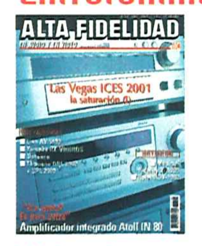
Se trata de un RPG llamado *Nintendo and Sega: The Dream Comes True*, un título que, según dicen, estará protagonizado por los personajes principales de ambas compañías. Por el momento, todo suena un poco a guasa y ni una compañía ni otra han confirmado nada. Sin embargo, Sega ha reconocido que cuenta con un kit de desarrollo para Gamecube, así que quizá la idea no sea tan descabellada...

Por otro lado, Yamauchi, presi de Nintendo, ha declarado que la compañía está inmersa en la creación de "un tipo de juego totalmente nuevo que aparecerá en las navidades de 2002". Además, también ha comentado la intención de Nintendo de evitar retrasos en lanzamientos de juegos futuros, algo genial teniendo en cuenta el pasado de N64. En cuanto a la relación Nintendo-Square tan comentada, Yamauchi declaró que "no hay planes de contrato y las oportunidades de que lo haya en el futuro son pocas". Lástima, con lo que bien que iba...



MC EDICIONES S.A. www.mcediciones.es
Paseo San Gervasio, 16-20 - Tel. 93 254 12 50 - Fax 93 254 12 63 - 08022 Barcelona
Orense, 11 bajos - Tel. 91 417 04 83 - Fax 91 417 04 84 - 28020 Madrid

Entretenimiento



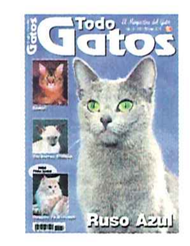












Videojuegos









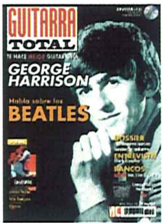


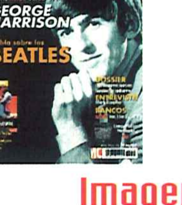
Decoración

Música










Viajes



Informática

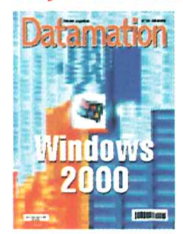






Imagen Digital



Ciencia

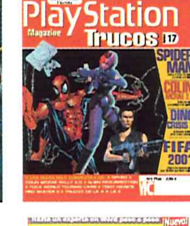


Especiales





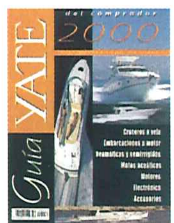


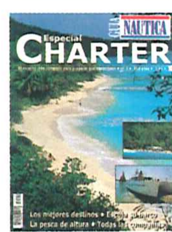


















Ultimos lanzamientos









Más de cuatro millones de lectores






IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS

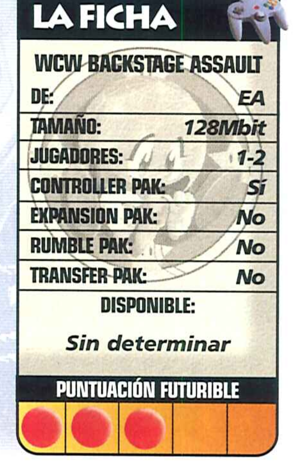
P & R

Parece algo anticuado. *En el apartado gráfico,* Backstage Assault *no puede compararse con* No Mercy, *pero tiene movimientos fantásticos. Aunque no te rías cuando el tipo corpulento salga volando contra la pared.*



¿Sólo dos jugadores? *Mmm. Recuerda que dispones de muchos modos de juego para que tu compañero y tú lo disfrutéis bien... entre ellos, la soberbia modalidad Antorcha Humana, en la que vence el luchador que logre pegar fuego a su adversario.*

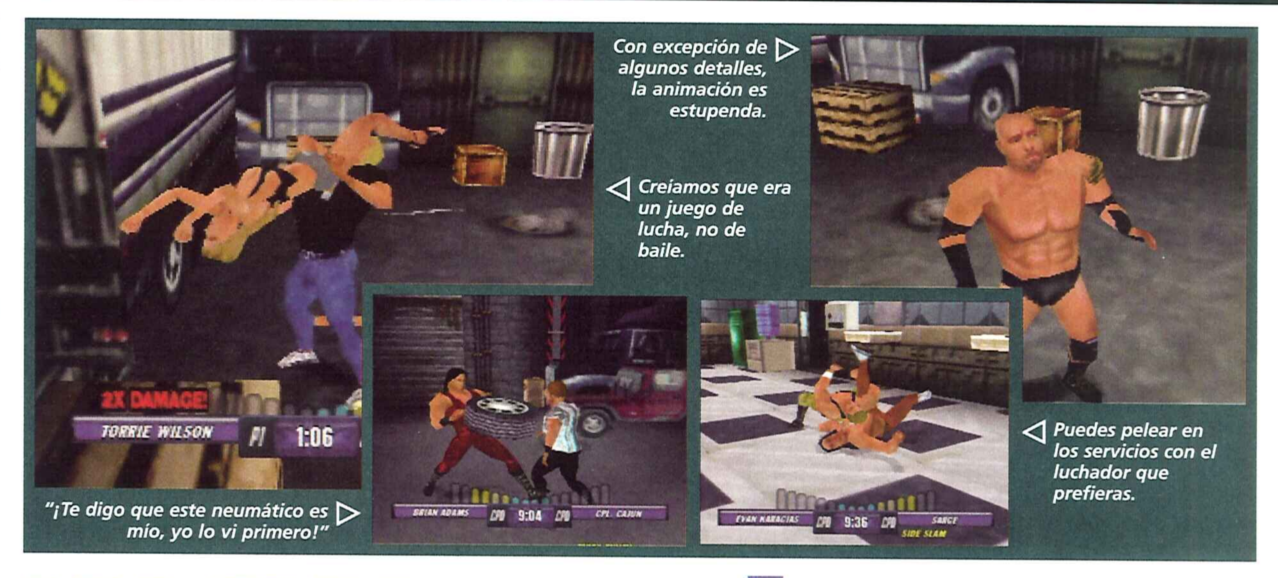
¿Puedes crear a tu propio luchador? *Naturalmente, aunque el procedimiento recuerda mucho al modo de personalización del luchador en Mayhem. ¡Fachas de pelo verde con leotardos, allá vamos!*



LA FICHA

WCW BACKSTAGE ASSAULT	
DE:	EA
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-2
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	No
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



Con excepción de algunos detalles, la animación es estupenda.

Creíamos que era un juego de lucha, no de baile.

"¡Te digo que este neumático es mío, yo lo vi primero!"

Puedes pelear en los servicios con el luchador que prefieras.

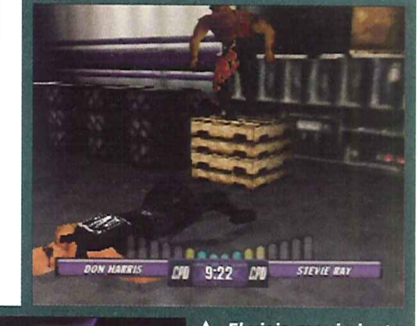
WCW Backstage Assault

¿Es aquí donde se esconde Hulk Hogan?

Teniendo en cuenta la cantidad de buenos títulos de lucha libre con los que cuentan los usuarios de N64, podrías pensar que *WCW Backstage Assault* tendrá que tirar la toalla antes de aparecer. Por lo que hemos visto, parece que no.

Este juego de EA viene precedido por algunos datos impresionantes: más de 50 luchadores, unos 800 movimientos, 40 armas con las que darle en la cabeza al oponente... pero son los siete escenarios de combate los que se llevan la palma. Todos ellos se encuentran fuera del ring: en gimnasios, lavabos, vestuarios e, incluso, dentro de algún camión. Y, como resultado, estas luchas bordean la ilegalidad. Puedes arrojar a tus rivales contra la pared, pegarles fuego o herirles seriamente con cubos de basura metálicos, y se ven efusiones de sangre que harán enarcar la ceja a algún censor norteamericano.

No parece probable que se edite una versión europea de *Backstage Assault*, pero teniendo en cuenta la acogida que han tenido en nuestro país los títulos previos de wrestling, quizá alguien se anime a editarlo.



El viejo movimiento "saltar de la caja al vientre". Nunca falla.

Personajes que podrían rivalizar con los Pokémon cortesía del modo crea tu luchador.



La mitología griega está presente en el juego.

Algo nos dice que este personaje no atenderá a razones.

Será mejor que saques tu espada antes de adentrarte en ese frondoso bosque.

Si te sientes en forma, puedes correr hasta aquellas colinas en le lejano horizonte. Sano y romántico.

Aidyn Chronicles

Se acerca el RPG de THQ para N64...

El esperadísimo RPG de los creadores de *The New Tetris* está todavía perdido en el limbo del desarrollo. De cualquier modo, si tenemos en cuenta que los chicos de THQ son los primeros que se han aventurado en la creación del único RPG "de verdad" para N64, les perdonamos el retraso.

Se trata de un RPG más tradicional que *Zelda* o *Holy Magic Century*. Su protagonista es un guerrero de larga cabellera que viaja por un enorme paisaje de colinas, bosques y mares. Se ve inmerso en muchas batallas con sus enemigos, hordas de monstruos gritones que harán las delicias de los fans de *Dungeons & Dragons*. Pero no todo es pelearse. Según los desarrollares, H20, el argumento está a la altura de las series de *Final Fantasy* y el juego, además, posee un innovador sistema de día/noche que promete crear una experiencia distinta cada vez que insertes el cartucho.

Lo más destacado de *Aidyn* es, tal vez, el gran control que tienes sobre cada detalle del juego. Todos los magos y guerreros se pueden adaptar a los gustos del jugador para conseguir sacar el máximo de cada batalla. Además, los efectos de cada hechizo también se pueden controlar, así como otorgar más habilidad en la batalla y nuevas armas a quien tú creas más conveniente. Y es que éste es un juego que, en algunos aspectos, debería estar a la altura de Starcraft o, incluso, de *Ogre Battle 64*. En lo visual parece que incluso *Majora's Mask* debería preocuparse por el nuevo rival.

Aidyn, probablemente, se ha retrasado debido a la voluntad de los desarrolladores de crear algo que estuviera a la altura de *Conker* lo que, a pesar de la molesta espera, debe darnos confianza en la seriedad y profesionalidad de H20, quienes han intentado perfeccionar el juego para satisfacer a los más expertos jugadores de rol. Teniendo en cuenta que el juego se distribuirá en Europa, es de esperar que también llegue a nuestro país.



Es difícil de creer que los responsables de The New Tetris estén detrás de esto.

Hechizos como los de Final Fantasy y muchas otras sorpresas.

P & R

No parece un juego para niños, precisamente.
Correcto. H20 con estos complicados personajes y este argumento lleno de emociones están buscando un público más adulto. El juego debería ser el complemento ideal a la creación de Silicon Knights, el terrorífico Eternal Darkness *(si alguna vez se edita, claro)*

¿Tiene luchas?
Se te da un poco de libertad de movimiento, a pesar de que el sistema por turnos es la base. Además, en el momento de la batalla, elementos como el terreno, las armas, la fuerza específica de cada personaje y su poder de hechizo, decidirán el vencedor.

¿Cuántas horas de juego contiene?
Unas cuarenta. Pero hay momentos en Aidyn en los que debes elegir la acción, y eso puede determinar el juego



entero. Cuando acabes, desearás volver atrás y probar cosas nuevas.

Entonces, ¿qué?
Considerando que H20 afirman que crearon Aidyn como una "precuela", podemos esperar pronto un Aidyn Chronicles 2 para Gamecube.

LA FICHA



AIDYN CHRONICLES

DE:	THQ
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No

DISPONIBLE:
Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

GO! GO!

P & R

¿Qué es esto de la "comunicación familiar"?
Shigeru quiere que los miembros de la familia jueguen a diferentes horas. Luego se sientan y discuten sus experiencias. Bueno, no exactamente.

¿Hay muchos animales en este bosque?
Los residentes habituales de Animal Forest incluyen patos, mapaches, cabras y gatos. Si vigilas bien tus palabras y eres educado, todos podrán ser útiles amigos.

¿Útiles? ¿Cómo es eso?
Algunos de los amigos que hagas te ofrecerán trabajos de media jornada como pescar, talar árboles, recoger plantas, etc. Con el dinero que ganes con estos trabajos podrás comprar elementos nuevos para tu casa, como un reproductor de CDs o una cama nueva. Mono, ¿eh?

Animal Forest

Todo listo para convertirte en un animal.

Como siempre pasa con Miyamoto, la fecha de edición de *Animal Forest* en Japón se ha retrasado. Pero, como demuestran estas nuevas imágenes, este juego de "comunicación familiar" tiene cada día mejor aspecto.

A diferencia de otros juegos, el retraso en la edición en Japón de *Animal Forest* no sólo afecta al estado de ánimo de los jugadores nipones, sino que también nos permite a los demás ver con más exactitud cómo será el juego el día de su salida a la venta. En el cartucho hay un reloj que te indica que las estaciones cambian en el juego en sincronización con la vida real. Eso afecta directamente al modo de jugar. Por ejemplo, en verano podrás ir al enorme lago a pescar, mientras que en invierno el agua estará congelada. Tus colegas animales sólo saldrán a jugar en algunos momentos concretos, así que no llames a su puerta a las 3 de la mañana, ya que no les va a hacer ninguna gracia. Nosotros estamos tomando clases aceleradas de japonés para poder ofrecerte más información de *Animal Forest* en un par de meses.



LA FICHA

ANIMAL FOREST	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	TBA
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	No
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE: 5



△ *No sabemos exactamente qué animal es éste.*

Este mono va muy elegante. ¿Por qué será? ▷



△ *Necesitamos aprender japonés.*

△ *A ver gato, si no vocalizas, no hay quien te entienda.*

△ *Aquí están todas tus posesiones.*

¿Puedes controlar la carrera también?
No. Como en un juego de simulador de manager de fútbol, tu trabajo acaba cuando la batalla empieza.

Parece aburrido.
La experiencia debería resultar más interesante con más de un jugador. Pueden jugar hasta cuatro, así que puedes hacer que tu blanco corcel se mida al pony con bronquitis de tu colega. Diversión asegurada.



¿Vale la pena?
Difícil de decir, la verdad. Si no sabes japonés ni te interesan los caballos, definitivamente, no.

Derby Stallion 64

Un manager para mi caballo.

Fans de la equitación y las finanzas del mundo, alegraos, pues aquí llega el juego de simulación de manager de caballos que llevabais años esperando. No mires el calendario, no es 28 de diciembre, esto es verdad.

Derby Stallion nunca será editado fuera de Japón, por lo que se quedará en una mera curiosidad nipona. Hay que decir que el juego ofrece una simulación bastante acertada de lo que es el mundo de las carreras. En él puedes comprar y vender caballos, entrenarlos, montarlos y hacer que críen. El juicio final vendrá cuando sepamos si debes sacrificar a alguno.
El juego está a punto de ser terminado y, a pesar de parecer orientado hacia un mercado de especialistas, *Derby Stallion* espera venderse bastante bien en Japón, ya que títulos similares han funcionado bien en el mercado nipón. Sabremos más sobre este corredor misterioso cuando se acerque un poco más a la meta.

LA FICHA

DERBY STALLION 64	
DE:	Media Factory
TAMAÑO:	96Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	No
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE: 3

△ *¿No es adorable? Pues sólo cuesta 5.3000 yen.*

Puedes pasear por tus establos cuando te apetezca. ▷

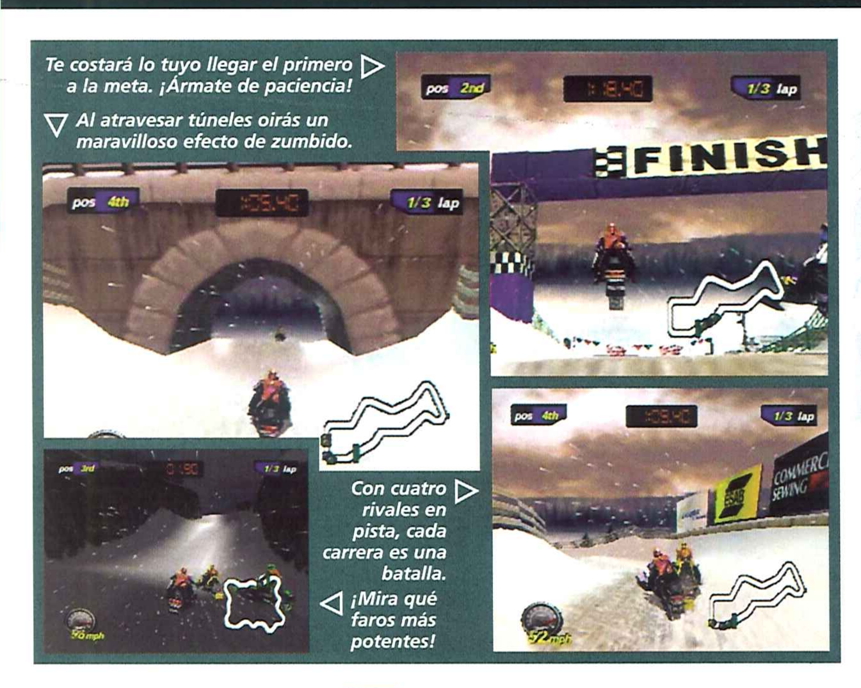


△ *Cuida de tus estrellas para que no pillen un resfriado en la víspera de la carrera.*



△ *Lo mejor del juego son las carreras. Ganarlas debe ser genial.*

IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRE



Te costará lo tuyo llegar el primero a la meta. ¡Ármate de paciencia!

Al atravesar túneles oirás un maravilloso efecto de zumbido.

Con cuatro rivales en pista, cada carrera es una batalla.

¡Mira qué faros más potentes!

Polaris SnoCross

Cómo romper el hielo.

Incluso Nintendo pasaría apuros al intentar combinar *Wave Race* con *1080° Snowboarding*. Pero Vatical, demostrando mucha valentía, se atreve con lo imposible en *Polaris SnoCross*.

Montado sobre veloces motos de nieve, recorrerás 12 circuitos con pistas que incluyen pendientes de inclinación casi vertical. Los vehículos se conducen de forma muy parecida a las motos acuáticas de *Wave Race*, siendo difícil girar con ellas, aunque capaces de dar virajes bruscos si tiras hacia atrás del analógico. Hay obstáculos como troncos, abismos y árboles convenientemente emplazados, los cuales tendrás que esquivar en caso de que eches a perder la carrera al salirte de la pista. Los saltos espectaculares a lo *Excitebike* acelerarán el pulso a cualquiera. En resumidas cuentas, *Polaris* no tiene mala pinta.

Esta mezcla de carreras y acrobacias refrescará, sin duda, el panorama de los juegos de carreras de la N64. Teniendo en cuenta lo que disfrutamos con *Wave Race*, la cosa promete.



Esperamos no sufrir ningún desengaño con el manejo de las motos de SnoCross.

Los circuitos rivalizan con los de 1080°.

Los saltos a lo Excitebike son una bendición del cielo.

P & R

¿Qué o quién es Polaris?
Polaris es el nombre comercial del mejor fabricante de motos de nieve. Vatical tiene la licen-



cia para reproducir 12 modelos diferentes en SnoCross. Sin embargo, es la CPU la que decide al azar qué moto conduces en cada carrera.



¿A compartir con amigos?
No. Al parecer, Vatical se ha olvidado de incluir un modo multijugador. Pero, al contrario de 1080°, puedes correr contra tres rivales en el modo en solitario.

¿Nieve?
Por un tubo. Los efectos climatológicos son personalizables, por lo que puedes aventurarte a salir en plena tormenta de nieve si tienes el capricho.

¿Lanzamiento?
Aún incierto. Más en estos momentos, ya que Vatical acaba de cancelar dos proyectos en los Estados Unidos. A ver qué pasa en Europa...

LA FICHA



POLARIS SNOCROSS	
DE:	Vatical
TAMAÑO:	96Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

LO QUE SE CUECE EN LA INDUTRIA

Pese a que la fecha de lanzamiento de la GBA en Japón (21 de marzo) ya queda lejana, la nueva máquina de juegos portátil de Nintendo aún tiene las puertas abiertas de par en par. Será la mejor consola de todos los tiempos, si hemos de hacer caso a la gran cantidad de noticias que circulan por ahí sobre sus juegos, de las cuales nos hacemos eco.

Echa, si no, un vistazo a **Rayman Advance**. Tras su éxito en todas las plataformas en las que ha aparecido, Ubi Soft ya tiene casi a punto una nueva (aquí tienes una captura), la primera de un total de siete que tiene planeadas para la GBA. Como puedes ver, goza de un aspecto envidiable.

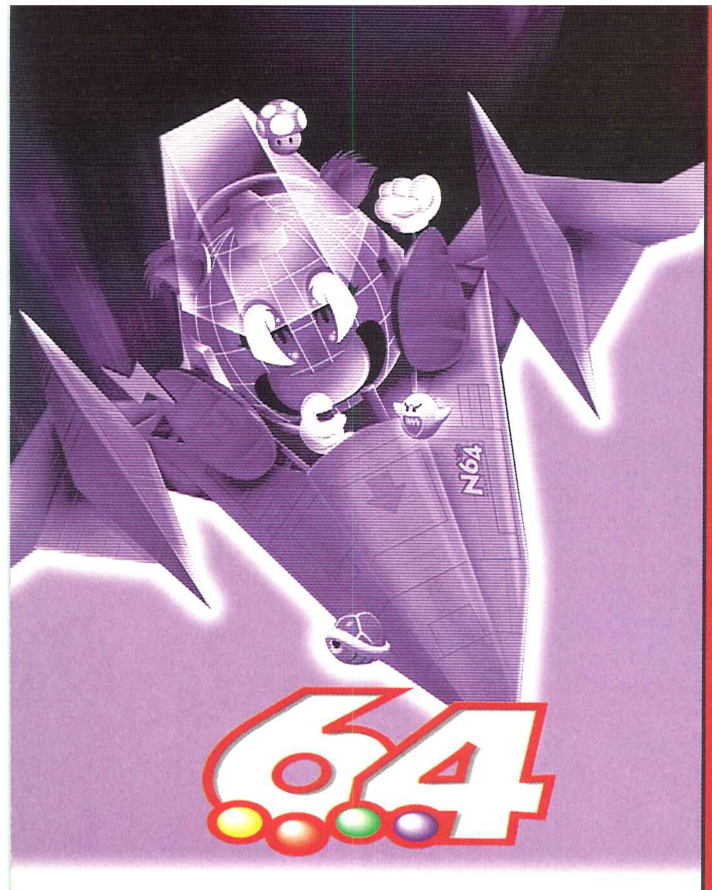
La GBA, sin embargo, no es la única que acapara la atención. La modesta N64 es noticia, especialmente porque el presidente de Treasure (compañía de desarrollo japonesa) ha manifestado que **Sin and Punishment** tendrá un hueco en el mercado norteamericano y, en consecuencia, en el europeo. ¡No perdamos las esperanzas! El pesimismo se cierne sobre los rumores que apuntan a que los proyectos de Vatical **Seadoo Hydrocross** y **Carnivale** han sido cancelados. ¡Qué se le va a hacer!



Pero cualquier rumor palidece ante la noticia de que **Metroid** para Gamecube será un shoot'em up en primera persona. Por lo visto, Nintendo no estaba contenta con la actualización de Retro Studios y le ordenó que realizara un cambio para pasar de la tradicional perspectiva lateral en tercera persona a una vista al estilo **Perfect Dark**. Cómo se las apañará para que eso funcione así en uno de los juegos más apreciados de Nintendo es otro cantar. Por ejemplo, ¿cómo lo harán cuando Samus se transforma en pelota?

Aunque suponemos que Retro Studios es la que tiene más interés en que esto funcione. La compañía acaba de despedir a 20 personas y se ha visto obligada a suspender la producción de dos juegos para Gamecube: **Footbal 2002** y **Thunder Rally**. Tampoco **Metroid** aparecerá de inmediato; en el reciente Salón del Juguete de Nueva York, se anunció que la Gamecube no será lanzada en Estados Unidos hasta noviembre.

¡Nos vemos el mes que viene!



VISIÓN DE FUTURO

Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64

◁ En la Holo-Arena puedes probar la dinámica del robot antes de entrar en combate.

▽ Parece que, esta vez, el gordo se impondrá.

Éste es tu dormitorio, donde cada mañana empieza tu misión. ▷

◁ Los gráficos son agradablemente macizos.

Cada uno de los edificios esconde enemigos... y nuevas oportunidades de ampliar el equipamiento. ▽

△ Los efectos especiales y de iluminación son primitivos, pero se corresponden con el estilo del juego.

△ Aunque parezca muy sencilla, la jugabilidad es fabulosa.

◁ Este robot vomita a tu luchador al inicio de cada ronda.

LA FICHA

CUSTOM ROBO V2

DE:	Marigul
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No

DISPONIBLE

Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

¿TODAVÍA QUIERES MÁS?

A pedir a la puerta del metro



Todas las personas rodeadas de círculos amarillos son honrados ciudadanos empeñados en el combate virtual. Mejor robarles la cartera.

Antes del combate, revisa las estadísticas de los robots implicados.

Los robots grandes son ideales en enfrentamientos cuerpo a cuerpo.

Puedes contemplar tu creación desde cualquier ángulo.



CUSTOM ROBO V2

robots de nueva generación

Si eres un seguidor de todos los lanzamientos que aparecen para N64, ya sean para nuestro país o no, seguro que te sonará *Custom Robo*, un título que sólo apareció en Japón, pero que es una auténtica pasada. Nosotros tuvimos la suerte de jugar con él y, cada cierto tiempo lo rescatamos y nos lanzamos a la acción trepidante del modo multijugador. Imagina, pues, cuál fue nuestra alegría cuando hace unos pocos días llegaron noticias de *Custom Robo V2* a la redacción.

Igual que el primer juego, *Custom Robo V2* te transporta a un delicioso mundo RPG y te hace viajar de un sitio a otro y luchar contra tus competidores por el procedimiento de lanzar ataques contra macizos trajes robóticos poligonales. Aunque este planteamiento no parezca muy interesante, pronto te darás cuenta de que *Custom Robo V2* es más de lo que parece. Al combatir contra los personajes del juego, obtendrás nuevos apéndices para el robot –láseres, proyectiles, jets individuales, mísiles– que se añadirán a tu equipamiento ya existente. Cuanto más luches, mayor será el equipamiento del que dispongas.

Es por este motivo por lo que *Custom Robo V2* promete tanto. Puedes conseguir cientos de complementos y armas variados, lo que significa que prácticamente puedes construirte un robot nuevo para cada combate y modificar sus prestaciones. Todas las actualizaciones de armas y miembros robóticos tienen sutilezas propias que debes equilibrar con el resto de tu creación. Vas a necesitar horas para probar las nuevas armas y miembros robóticos hasta conseguir una bestia mecánica de tu agrado.

GRÁFICOS *CRV2 se caracteriza por unas zonas de combate representadas con gráficos sencillos, pero no menos atractivos, con sabor a anime...*

En muchos aspectos, *Custom Robo V2* se parece a *Pokémon*, aunque aquí, en vez de coleccionar nuevos monstruos, sólo tienes que conseguir tecnología adicional y, en vez de los enfrentamientos por turnos de *Pokémon*, puedes enzarzarte en combates en tiempo real en ubicaciones 3D. En esto consiste la mayor parte del juego, que se caracteriza por unos gráficos sencillos, pero no menos atractivos, con sabor a anime. Cada zona de combate tiene un gran número de elementos interactivos, como los trenes, rampas, túneles y plataformas, que puedes emplear como escondrijo o para el ataque. El fluidísimo movimiento de los personajes principales es excelente, y verás cómo tu creación evoluciona a medida que la actualizas y modificas. El tiempo y el esfuerzo invertidos hallan su recompensa.

Por desgracia, no parece probable una edición europea, porque el primer *Custom Robo* no salió nunca de Japón. Con todo, huelga decir que estamos muy interesados en este juego, así que no perdemos la esperanza.



En todos los escenarios hallarás elementos interactivos –como este tren– que te obligan a modificar la estrategia en cada combate.

CONTINUARÁ... *Seguiremos informándote de todo lo que sepamos sobre CR.*



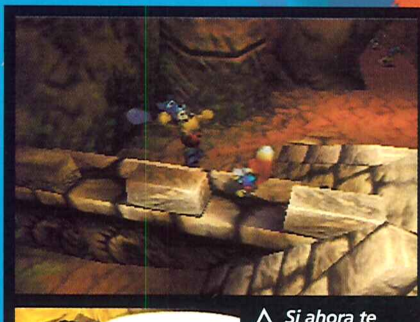
△ Los de Rare no se cortan un pelo a la hora de incluir sangre.

△ Las laboriosas abejas siempre van de perlas.

¡Esperemos que nades más rápido que Mussambani! ▷

CONKER'S BAD FUR

Érase una vez una ardilla malcarada...





△ Si ahora te parecen duros de pelar, espera a que sean capaces de hundir el suelo sobre el que caminas.

LA FICHA	
CONKER'S BAD FUR DAY	
DE:	Rare
TAMAÑO:	512Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE	
Sin determinar	
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	●●●●●

Pregunta a cualquier incondicional de la N64 por su empresa de desarrollo favorita y seguro que obtienes el siguiente resultado: nueve de cada diez encuestados pronunciarán ese nombre de cuatro letras que, con sólo oírlo, pone la piel de gallina a más de uno: Rare.

Con el paso del tiempo, Rare ha conseguido que la consideren la productora de algunos de los mejores juegos que se han visto jamás en el planeta. Si Nintendo se caracteriza por un estilo inimitable a la hora de desarrollar juegos, Rare puede vanagloriarse de dotar a sus títulos de un sentido del humor y un saber hacer únicos. Y, ahora, cuando ya falta poco para que el reinado de la N64 llegue a su fin, Rare alcanza el punto álgido de su labor creadora con uno de los juegos más innovadores y atrevidos de la historia.

Tras recibir una copia de importación (el juego ya está a la venta en EE.UU.), nos hemos puesto a jugar con ella día y noche para poder traerte este completo reportaje sobre uno de los juegos más esperados del año.

Pero lo primero es lo primero. Olvídate de todo lo que has oído hasta la fecha sobre *Conker's Bad Fur Day* porque, aunque todos sabemos que está repleto de culos (risillas), pedos (risotadas) y palabrotas (carcajadas históricas), se trata de elementos que muy pronto quedarán en un segundo plano. En nuestro reportaje hemos preferido concentrarnos en lo que realmente importa: el juego en sí.

Así pues, siéntate en tu butaca preferida, abre una lata de ese refresco que te vuelve loco, una bolsa de patatas fritas y prepárate para empaparte durante diez páginas de una de las aventuras más histriónicas para N64.

A TU MADRE NO LE VA A GUSTAR

Como seguramente sabrás, Conker es bastante grosero. De hecho, es el juego más grosero que se ha visto jamás en la N64, y no está recomendado para menores. Y aquí se plantea la duda: ¿será desagradable, divertido, o simplemente ñoño? Tú decides...



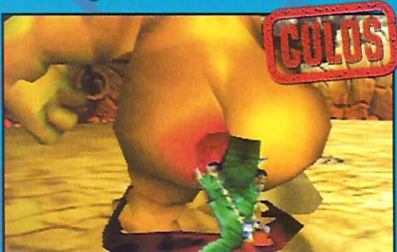
Dale un poco de queso al ratón y no te pierdas la reacción gaseosa que se produce en el interior de su estómago. Empieza a hincharse hasta el punto que ya no puede más y acaba reventando como un globo de carne.



A veces te encontrarás con algunas criaturas que están ardiendo y cuyo fuego deberás sofocar. Nada más fácil: bebe un poco de néctar ámbar, apunta con cuidado y empieza a disparar tu manguerita.



Si pensabas que pisar una plasta trae buena suerte, estabas equivocado. En Conker, hay una caca gigante y cantarina que tiene unas malas pulgas de miedo.



Si este cavernícola te da la tabarra, agarra al dinosaurio más cercano que encuentres y clava su afilada dentadura en sus cachetes. Cuando hayas acabado con él, tendrá el trasero más colorado que las mejillas de Heidi.



Conker no se corta un pelo a la hora de tomarse unas copitas. De hecho, esa cara de polizonte mareado se debe a un consumo excesivo de cerveza.



En este juego verás y oirás más pedos que en un concurso de engullidores de fabada asturiana, sobre todo en la guarida del Gran Monstruo Poo.

MALO

¡CENSURADO!
Esta revista es para toda la familia y, por esta razón, no podemos mostraros algunos de los momentos más polémicos de Conker (algunos de ellos relacionados con las animaciones de algunos excrementos), ni transcribir los tacos más bestias. Así pues, hemos decidido tachar con un rotulador rojo todo aquello que no nos ha parecido políticamente correcto. ¡Es por vuestro bien!

DAY

Nuestras Investigaciones Especiales pueden llevarnos allende los mares, pero este mes nos ha bastado con tomar el autobús hasta la oficina.

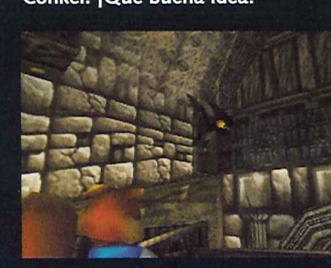


△ *Este cavernícola oculta un secreto bastante embarazoso.*

◁ *Buen momento. Apunta directo a sus cabezas y dispara.*

CONKER EL SENSIBLE

Aunque no te lo creas, Conker es un animalillo la mar de sensible, aunque no en el sentido liberal de la palabra. Tal y como te explicará el espantapájaros borracho Birdy, algunas zonas son "sensibles al contexto". En otras palabras; al igual que sucedía con el botón A de *Zelda*, si pulsas B en determinados lugares, Conker podrá llevar a cabo algunas tareas únicas, ya sea combinar un ítem de los que disponga con el entorno que le rodea, o bien dar comienzo a otro hilo de la extrañísima trama. Sabrás cuándo y dónde debes pulsar ese botón gracias a una bombilla que se materializa sobre la cabeza de Conker. ¡Qué buena idea!





GO! GO! ▷



¡QUÉ PRESENTACIÓN!
Como era de esperar de Rare, la presentación del juego es una pasada de principio a fin. Gozarás de las más sabrosas escenas de vídeo a lo largo de la aventura, la mayoría de las cuales ofrecen suculentas pistas para que puedas seguir avanzando. Menos mal que puedes verlas tantas veces como quieras gracias a la pantalla del menú principal, para poder disfrutar así de los mejores momentos.

LA ARDILLA ASOMBROSA

Los chicos de Rare han conseguido llevar a cabo auténticas virguerías técnicas con su juego de la ardilla soez.

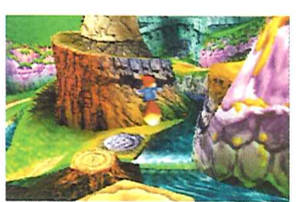
¡DIÁLOGOS!

Aparte de incluir toneladas de diálogos, *Bad Fur Day* consigue que el movimiento de los labios coincida exactamente con las palabras que éstos pronuncian.



¡NIVELES!

Cada entorno ofrece el tipo de solidez y perfección que ha hecho de los juegos de Rare auténticos clásicos durante los últimos años.



¡ESCENAS DE VIDEO!

El juego está repleto de excelentes escenas de vídeo que más bien parecen salidas de los estudios Disney, y no de una productora de videojuegos.



¡ILUMINACIÓN!

Las técnicas para los efectos de luz son tan perfectas que la ambientación recreada no tiene parangón siquiera con los títulos más relevantes para N64.



¡CIELOS, VAYA CAMBIO!

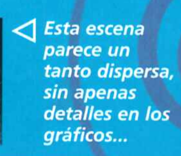
¿Te acuerdas de *Twelve Tales*? Pues desde aquellos bucólicos tiempos las cosas han cambiado: las flores han sido sustituidas por montañas de excrementos y aquellos enemigos tan encantadores pierden protagonismo a favor de unos animales súper groseros con unos hábitos de higiene nada recomendables.



¡Oh, no! Cuánta felicidad y buenos propósitos. Es como para ponerse a vomitar...



Esto está mejor. Una persecución a vida o muerte con bichos cabreados.

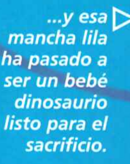


Esta escena parece un tanto dispersa, sin apenas detalles en los gráficos...



...sin embargo ahora está mucho mejor. El escenario es una auténtica caña.





Berri parece demasiado joven en esta captura. La zorrita ligerita de ropa está mucho mejor...

...y esa mancha lila ha pasado a ser un bebé dinosaurio listo para el sacrificio.



CRIATURITAS

Conker's BFD está repleto de personajes extraños y maravillosos a la par. Algunos te ayudan a seguir avanzando y otros ponen todo su empeño en evitar que tu odisea llegue a buen fin. Te mostramos unos cuantos...



CONKER

A pesar de que podría definirse como un ser honesto, Conker muestra cierta tendencia a mostrarse un pelín bravucón. Esos ramalazos le llevan a hacer cosas como vaciar la vejiga en un lugar público o a pasarse con la bebida cuando sale con sus colegas del bosque.





BERRI

Toda estrella acaba enamorándose de alguien, y Conker no va a ser una excepción. Berri es una conejita muy moderna, a la que le gusta mantener la esbeltez de su línea a base de mucho ejercicio y un régimen estricto.



TEZA, BAZA Y NOZA

Los egipcios los adoraban como a dioses, pero hoy día los escarabajos están considerados como unos insectos inmundos e indeseables. Los de este juego, además, tienen muy mala leche, así que es mejor evitarlos si es que no vas armado con un buen palo.

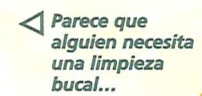


RARO PERO ESTUPENDO

Hay tantos momentos sorprendentes en *Conker* que no podemos presentártelos todos en este reportaje, pero uno de nuestros favoritos se produce cuando te encuentras con el monstruo cantarín de las heces. Esta gigantesca criatura se dirige hacia nuestro sorprendido Conker de la siguiente manera (para mayor realismo, imagina que el texto lo canta Plácido Domingo en tono de ópera):

El papel higiénico es un arma estupenda.

Soy el Todopoderoso Poo
Y voy a lanzarte mi CACA
Por mi EXTREMO MARRÓN no para de salir CACA
¿Te apetece un poco de CACA TONTIN?
¿Crees que vas a poder sobrevivir aquí?
Me parece que no tienes ni idea de dónde te has metido.
Lo único que pasa sin problemas por mi trasero es el maíz tierno.
¿Cómo crees, si no, que puedo mantener esta encantadora sonrisa?
Pero ahora empiezo a ponerme nervioso
Eres peor que un molesto grano de pus en el TRASERO
¡Cuando te haya aplastado
con mi mala leche
voy a arrancarte la cabeza y
destrozarla con mi culo!



Parece que alguien necesita una limpieza bucal...



PELIS DIVERTIDAS

Sin lugar a dudas, las pequeñas parodias de pelis famosas que salpican la acción son uno de los puntos fuertes de *Conker's Bad Fur Day*. En primer lugar tenemos una parodia de la célebre escena del desembarco de Salvad al Soldado Ryan. En el juego, un mareado Conker se encuentra a bordo de un velero cuya tripulación la forma un grupo de ardillas grises que se dirigen a luchar contra los terribles Tediz. En cuanto bajan la trampilla de desembarco, podrás ver cómo los higadillos de las primeras ardillas destrozadas vuelan por los aires, ya que los francotiradores Tediz disparan hacia el barco. Entre las pelis parodiadas tenemos escenas que recuerdan a Godzilla (la escena en que se merienda el embarcadero) y un homenaje estupendo al tiroteo inolvidable de The Matrix, realizado en cámara lenta y en el que no faltan las estelas que dejan las balas en el aire.



La novia del cavernícola jefe. Cuidado, porque mide más de cinco metros.

Las avispas aparecen a menudo para picarte sin concesiones.

¿Pero no decían que a los gatos no les gusta el agua?

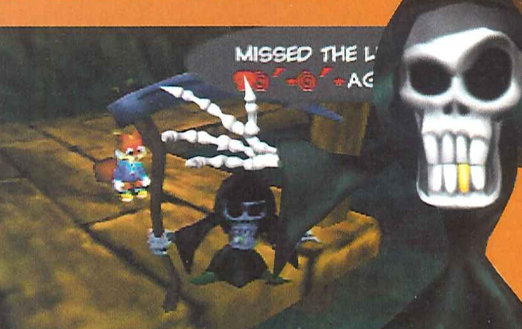


TODO POR LA PASTA

En todos los niveles hay fajos de billetes como el de la imagen que te llaman a gritos cada vez que andas cerca. Si consigues recoger la pasta suficiente, podrás utilizarla para pagar o sobornar a los habitantes de la zona con la intención de que te ayuden a dar con el acceso al siguiente nivel.

GREGG

Este tipo de voz de pito es el mensajero de la muerte más inepto de la historia. No puede ver ni a las ardillas ni a los gatos. Mientras dispongas de vidas extra suficientes, no te molestará.





LOS TEDIZ

A pesar de que en los primeros años de la Guerra de la Leche esta raza desapareció casi por completo de la faz de la tierra por culpa de su incompetencia para la lucha, estas criaturitas peludas vuelven a la carga con ganas de venganza.

EL REY PANTERA

El malo más malo sin discusión. El tío no descansará hasta que el bosque de Conker y sus amigos sea el lugar más desagradable de la tierra. Su objetivo principal consiste en enviar a todas esas encantadoras ardillas que tanto detesta al legendario mundo de la "Oscuridad".

GO! GO!



UN DÍA DE PERROS

Nada más dar empezar *Conker's BFD*, Rare te obsequia con uno de sus clásicos escenarios. Un simple puzzle puede desencadenar una serie de sucesos que te pondrán los pelos de punta.

1 RESCATE DE LA MIEL

Problemas en el Centro de Reuniones del bosque. Las despiadadas avispas del clan de Wayne y compañía acaban de salir a toda pastilla de la colmena de la Abeja Reina. Tu misión consiste en eludir el aguijón de las avispas y devolver la miel a sus verdaderos propietarios.



2 ESPACHURRAMIENTO DE ESCARABAJOS

Utiliza la pasta que te ha dado la Abeja Reina para hablar con Birdy y conseguir la honda. A continuación, llama la atención de los escarabajos y dales su merecido. Aplástalos hasta que no quede ni uno.

Acumula tanta pasta como puedas. Nunca está de más.

3 COMIDA PARA RATONES

Una vez hayas acabado con Teza y compañía, puedes ir al granero, aunque sólo podrás entrar si ayudas a deshacerte del desagradable ratón; para ello, no te quedará más remedio que darle queso. Cuando le hayas dado unos cuantos bocados, explotará como un petardo en las fallas.



Ayuda a las cajas y ellas te ayudarán a tí.



8 GUERRAS ROBÓTICAS

Unos cuantos pinchazos después ya habrás acabado. En el granero en ruinas, la bala de paja mala empieza a arder, y de debajo surge su verdadera identidad, un enorme robot móvil equipado con misiles teledirigidos y visión por infrarrojos. Procura acabar con él lo antes posible.





4 ATAQUE AL FUERTE

Una vez abierto el granero, conocerás a más personajes singulares (lástima que tengan tan malas pulgas). Esquiva la punzante horquilla de la horca Franky y condúcela hasta las balas de paja móviles que hay en la zona principal. procura pisotearle las órbitas de los ojos.





7 CIAO, PAJA

Cuando liberes a Franky, se convertirá en tu mejor amigo, así que píllalo por el palo y causa estragos en el granero. Deberás acabar con la enorme bala de paja que provoca el caos, así que aprovecha al máximo las puntas afiladas de Franky para liquidar a esa paja en el ojo propio.

6 MURCIÉLAGOS ARDIENTES

Sube a la buhardilla del granero y arrástrate por las peligrosas planchas. Acaba con los murciélagos valiéndote de tu antorcha y luego haz que Franky deje de hacer el colgado practicando tus dotes de lanzador de cuchillos, aunque eso afecte a la bala de paja que hay debajo.

5 FRANKY EL TONTÍN

Lo cierto es que Franky no se ganaría muy bien la vida cazando ardillas. Al final se da cuenta de que es tan tonto, que decide matarse. Pero como no tiene cuello, no puede ahorcarse, y al final acaba colgado de las vigas. Tu misión consiste en salvarlo de tan vergonzosa situación.

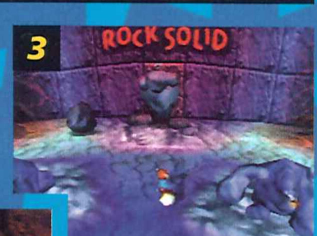


SI NO TIENES RESERVA...

...será mejor que te rebotes. A veces, entrar en un club es más difícil que ver a Tarzán con esmoquin, sobre todo si eres una ardilla con adicción a la ginebra.

1 Sube a la torre de piedra que tienes delante y esquiva a los dinosaurios cabreados. Cuando llegues a lo alto, salta sobre la estatua de piedra y atraviésala: para ello, debes pulsar B y convertirte en un yunque.

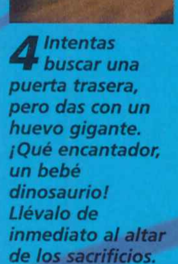
2 Unos cuantos toques y la estatua caerá y aplastará a los cavernícolas que hay debajo. Al poco, oirás una música de fondo.



3 ¿Tienes ganas de mover el esqueleto? La entrada del club está más adelante, pero el gorila de turno tiene ganas de pelea. Se escuda en las normas de la disco, que impiden el acceso a todo aquel que vista calzado deportivo.



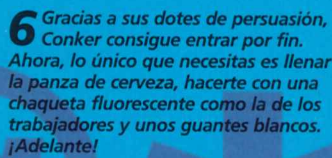




4 Intentas buscar una puerta trasera, pero das con un huevo gigante. ¡Qué encantador, un bebé dinosaurio! Llévalo de inmediato al altar de los sacrificios.



5 Agradecido por la paz que le acabas de ofrecer, un enorme dragón de piedra te deja entrar para que te pongas un traje bien elegante que desconcertará al gorila más pintado. Ya de paso, harás nuevos amigos.

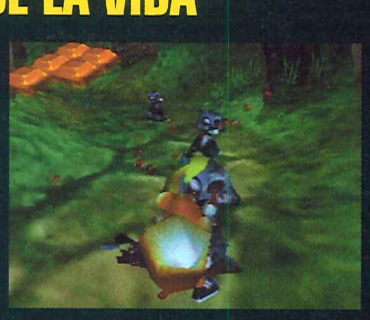


6 Gracias a sus dotes de persuasión, Conker consigue entrar por fin. Ahora, lo único que necesitas es llenar la panza de cerveza, hacerte con una chaqueta fluorescente como la de los trabajadores y unos guantes blancos. ¡Adelante!





LA CHISPA DE LA VIDA



Conker ofrece una gran variedad de subjuegos y subaventuras que sirven para olvidarse por momentos de la acción central. Pero tranqui, que no te aburrirás ni un solo instante, ya que pasarás de un cambio en la jugabilidad al siguiente sin apenas percatarse; por ejemplo, mientras atraviesas a la carrera la panza de un dragón con una bomba cuyo objetivo es un jefe de la mafia, o mientras compites a bordo de una tabla deslizadora, masacrando a unos cavernícolas tontorrones y pasando entre las inacabables patas de un Brontosauro. Como podrás comprobar, *Conker* no deja tiempo para el aburrimiento.



◁ *Si el pobre supiera lo que le espera...*

Ese barril rodante puede acabar con un montón de gusanos carnívoros de una pasada. ▷

SÚBETE A SUS LOMOS VAQUERO

Si las patitas de la ardilla no te bastan, búscate otro medio de locomoción.

TORO	DINOSAURIO	CAJAS
Cuando consigas reducir a esta indomable criatura al lado de la diana, podrás montarlo como si de un rodeo se tratara. ¡Yiiii-haaaa! 	Quizá parezca encantador, pero basta que pulses A para que patee el trasero del rey de los cavernícolas sin ningún tipo de miramientos. 	Estas cajas pueden ayudarte a llegar a zonas de difícil acceso como, por ejemplo, la parte alta del granero de Frank. 

GO! GO! ▷

GIRASOLES DIVERTIDOS

Quizá te parezca una cursilada, pero lo que te vamos a contar es, en realidad, algo de lo que te vas a enamorar. En uno de los primeros niveles de *Conker* te pedirán que ayudes al Rey de las Abejas para que pueda polinizar el estigma de un girasol muy tímido y con muchas cosquillas. Recoge las "Abejas Cosquilleadoras" suficientes y al final la flor se abrirá en todo su esplendor para ti. Sus exuberantes senos te irán de perlas para proyectarte hacia un fajo de billetes que está diciendo "atrápame".

EL CONDE BATULA

Sin lugar a dudas, se trata de uno de nuestros niveles favoritos. Este tramo vampírico ofrece algunos de los mejores subjuegos que se han visto jamás en la N64. Cuando conozcas al Príncipe de las Tinieblas te convertirás en un murciélago y podrás esparcir guano sobre los latosos lugareños, atraparlos con tus garras y lanzarlos dentro de una trituradora de aspecto tétrico. También podrás contar con la ayuda de una escopeta, de modo que puedas volarle la cabeza a los zombis al más puro estilo *Resident Evil* (todo ello aderezado con una estupenda banda sonora que incluye los gritos de unos bebés y las risas histéricas de unos chiquillos). Material de primera.

No te lo pierdas. Pocas veces habrás visto algo así en un videojuego.

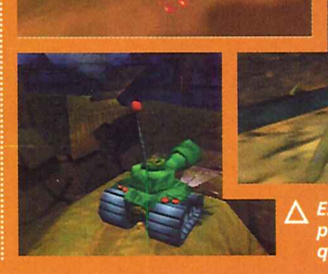


La trituradora endiablada. Atrapa a los lugareños y tíralos aquí para acabar con ellos en un santiamén.

ES LA GUERRA

La guerra contra los Tediz es impresionante. Tras la secuencia que recuerda a Salvar al Soldado Ryan, gozarás de la oportunidad de controlar a un Conker armado hasta los dientes contra un ejército de osos de peluche que intenta esparcir tus higadillos sobre la arena de la playa. Pertrechado con un par de AK, debes echar una mano al Ejército de las Ardillas Grises; tendrás que esquivar bombas, liquidar torretas armadas y acabar con los enemigos que viajan en un rapidísimo tanque. Los efectos de sonido de este nivel hay que oírlos para creerlos. Te recomendamos fehacientemente que te coloques unos cascos de calidad y que descubras los peligros que aguardan a una ardilla en pleno conflicto bélico.

Lo mejor que puedes hacer aquí es buscar refugio.

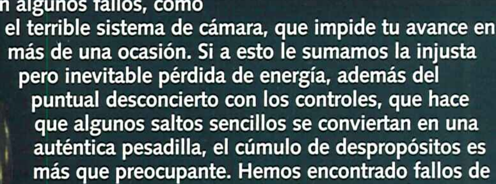


Esos osos de peluche son duros de pelar. Tienes que reventar el relleno que llevan a base de explosivos.



OBJECIONES ARDILLESCAS

Por desgracia, en *Conker* no es oro todo lo que reluce. También se aprecian algunos fallos, como el terrible sistema de cámara, que impide tu avance en más de una ocasión. Si a esto le sumamos la injusta pero inevitable pérdida de energía, además del puntual desconcierto con los controles, que hace que algunos saltos sencillos se conviertan en una auténtica pesadilla, el cúmulo de despropósitos es más que preocupante. Hemos encontrado fallos de este calibre al enfrentarnos a los juegos de desarrolladores de segunda fila, pero tratándose de un título de Rare, la verdad es que nos cuesta creerlo. Menos mal que, en su totalidad, el juego ofrece tantas cosas buenas, que todos estos errores pueden y deben perdonarse, ya que se trata de un título de excelente factura.



A Conker no le hace ninguna gracia tener invitados para comer.

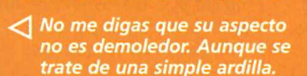
Un pequeño latigazo bastará para acabar con esta amenaza.



Los escenarios de Conker son los más variados que hemos visto jamás.

EL PUNTO CULMINANTE

Nos encontramos en el momento álgido de *Conker*. La aniquilación de cavernícolas ha sido todo un éxito, por lo que el jefe comadreja te pide que robes un banco. Evidentemente, Conker acepta con la condición de que pueda ir vestido con una chupa de cuero negro, y Berri también. Una vez equipados, entraréis en el banco y disfrutaréis de unas escenas que parecen extraídas de The Matrix; esquivaréis balas y mataréis a las comadrejas guardianes que se crucen en vuestro camino. Dentro de la cámara acorazada, deberéis llenaros los bolsillos con tanta pasta como podáis antes del enfrentamiento final con el Rey Pantera y vuestro encuentro con el destino...



No me digas que su aspecto no es demoledor. Aunque se trate de una simple ardilla.



Esta escena se ve a cámara lenta: apunta con cuidado y llena de plomo a los vigilantes.



Las torretas van de muerte para matar a las avispas.

Un osito de peluche que no servirá para nadie estas Navidades.



Decisiones, decisiones. Como elijas el interruptor equivocado, freirás a la pobre criatura.

PIÑÓN BROMISTA

Uno de los momentos más divertidos de Conker nos lo ofrece la rueda dentada Carl/Quentin (tiene dos nombres, ya que padece un problema de doble personalidad). Una parte del piñón es Carl, un machista acabado que siempre fuma puros, y la otra es Quentin, cuya filosofía de la vida es "vive y deja vivir". Siempre están discutiendo entre sí por hacerse con el privilegio de estar en la parte de arriba. Ellos son los responsables de los diálogos más divertidos y soeces de todo Conker's Bad Fur Day.

Y AÚN HAY MÁS...

Como suele suceder en los juegos de Rare, Conker ofrecerá unos modos para varios jugadores de padre y muy señor mío.

Creo que ese cavernícola tiene los segundos contados.





Ni se te ocurra robar los huevos cuando la madre ande cerca.

RAPTOR

Puedes elegir a los Raptors o a los cavernícolas y, a continuación, aventurarte por el escenario para vivir una carnicería digna de la prehistoria más sangrienta. Los dinosaurios deben proteger sus nidos valiéndose tan sólo de su velocidad y sus garras letales. Los cavernícolas disponen de armas primitivas.



PLAYA

Haced dos equipos y elegid aliados: los Frenchies atacan la fortaleza de la playa y los Tediz defienden la base. Cada equipo ha de cumplir con su objetivo mientras silban las balas y explotan los cohetes. Clase de estrategia.

Si ves sangre y no es tuya, la cosa va bien.

Con la mira es más fácil liquidar a los malos.

GUERRA

En pocas palabras, un juego de "captura la bandera". Selecciona una fortaleza en la playa, cuélate en el campamento enemigo, birlales la bandera y regresa a la base para anotarte los puntos. Pero ten mucho cuidado con los francotiradores enemigos, ya que pueden acortar tu viaje.



CARRERA

Una carrera a lomos de unas motos flotantes súper rápidas que transcurre por un circuito endiablado repleto de reforzadores de velocidad, misiles y peligrosos obstáculos. Rare tiene una gran experiencia a la hora de desarrollar juegos de carreras, y eso se nota en este modo de juego. Muy divertido y súper sencillo.

El bate de béisbol no es la más efectiva de las armas.



Pero la ballesta que llevas en la otra mano va de perlas.

ATRACO

Controla a una de las comadrejas de colores y desplázala por el complejo. Irá armada hasta los dientes con bates de béisbol y ballestas, buscando pasta que llevarse a los bolsillos. Recoge un fajo y vuelve a la base sin que te vuele la cabeza alguno de los enemigos.



TANQUE

Nuestro modo favorito. Métete en los tanques más divertidos que puedas imaginar y utiliza la artillería pesada para acabar con los rivales: apunta, en primer lugar, a los objetos explosivos nucleares que hay en el centro del escenario. Puedes hacer girar la torreta central para liquidar a los contrarios.

GO! GO!

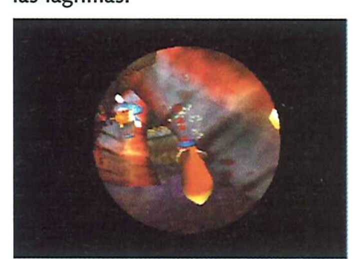


¡A LA COLA!
Uno de los aspectos más intrigantes y molestos de *Conker* radica en el hecho de que puedes gozar de un número infinito de vidas. Para ello, basta con recoger las colas de ardilla que puedes encontrar por doquier en todos los niveles y que ofrecen una oportunidad extra. Así pues, aunque pierdas todas las vidas, volverás a iniciar la partida en el punto en que hayas muerto por último vez. ¡Eso no tiene sentido!

SE BUSCA: JUGADOR EMPEDERNIDO

Algunos de los niveles de Conker son difíciles en grado sumo. Y otros, prácticamente imposibles.

Alucina: aquí tienes que atravesar a nado un túnel inundado defendido por tres grupos de cuchillas giratorias. Imposible. Resulta la mar de frustrante ver cómo Conker acaba partido en dos una y otra vez sin que puedas hacer nada por impedirlo. A nosotros se nos caían las lágrimas.

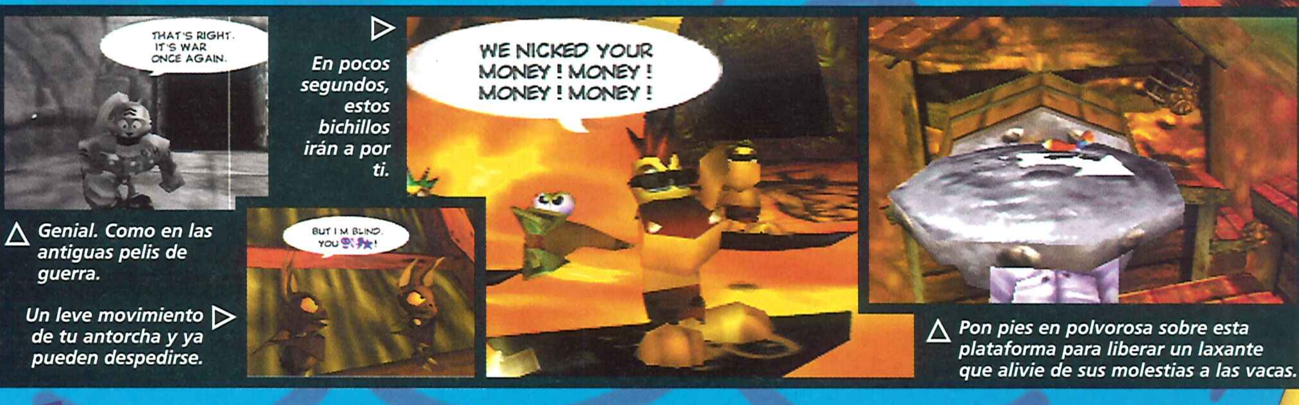


El nivel del tiroteo de submarinos también se las trae. El objetivo consiste en volar a un montón de submarinos al tiempo que ellos te torpedean. Lo malo es que cada vez que hayas conseguido apuntar con precisión, algún torpedo enemigo ya se habrá incrustado en tu casco.



Una pesadilla. Este túnel está infestado de rayos láser que activan todo tipo de explosivos. Un movimiento en falso y ya te puedes despedir. Para más inri, compites también contra el crono y, a tus espaldas, unos belicosos Tediz parecen ansiosos por liquidarte.





△ Genial. Como en las antiguas pelis de guerra.

▷ En pocos segundos, estos bichillos irán a por ti.

Un leve movimiento de tu antorcha y ya pueden despedirse. ▷

△ Pon pies en polvorosa sobre esta plataforma para liberar un laxante que alivie de sus molestias a las vacas.



C*onker* es un juego que está trayendo mucha cola. Apareció como otro más de los prometedores plataformas de Rare para acabar convirtiéndose en toda una revolución por su contenido soez. Ahora el misterio ya se ha desvelado en EE.UU. y también lo hará en algunos países europeos (cuyo lanzamiento está previsto para abril). De momento, en España aún no hay fecha para su lanzamiento, así que, como no podíamos esperar más, nos hemos hecho con una copia de importación. Ahora ya estamos en disposición de responder a una de las preguntas que tanto os inquietan: ¿se trata de un juego tan rompedor como se rumorea por ahí?



△ Un consejo, Conker. Nunca le des la espalda a un pistolero con gafas de sol.

Conker no se parece a nada de lo que hayas visto hasta la fecha. Puede que tome prestadas multitud de ideas de títulos como *Banjo* y *Donkey Kong*, pero la ejecución es completamente diferente. *Conker's BFD* es, a todos los efectos, una peli de dibujos animados interactiva. Donde otros han fracasado estrepitosamente al intentar crear una experiencia similar a una película, los chicos de Rare han salido más que airosos, gracias a un juego que se ríe en la cara de todos esos esfuerzos anteriores que no supieron llegar más allá de una jugabilidad lineal y un frenesí con los botones de control fuera de tono.

La estructura del juego es muy simple: al guiar a Conker de escenario en escenario, irás conociendo a diversos personajes que te pedirán algún que otro favor personal. Lo más normal es que en tu intento por resolver su petición te veas abocado a desentrañar un puzzle. Una vez solventada la papeleta conocerás al siguiente personaje, te enfrentarás a un nuevo puzzle y deberás salir airoso de una nueva situación.

Aunque, en el fondo, se trate de una premisa bastante lineal, lo que importa de Conker es que nunca parece fácil mientras estás jugando. Cada uno de los puzzles o exámenes de destreza con el joypad a los que deben enfrentarse tus dedos es completamente diferente del anterior y requiere que adoptes una solución diversa en cada ocasión. A veces deberás averiguar la mejor forma de trepar hasta la lengua cubierta de mocos de un dragón; otras, no te quedará más remedio que competir en una carrera de velocidad al tiempo que intentas noquear a unos rudos cavernícolas con una sartén. Y lo mejor de todo es que el nivel de dificultad siempre resulta muy exigente, hasta el punto que, en ocasiones, rozarás la locura transitoria.

TECNOLOGÍA ***Lo mejor de todo es que el nivel de dificultad siempre resulta muy exigente.***

Sin embargo, los inexplicables fallos que afectan precisamente a esta cuestión son los que deprecian un tanto a tan maravilloso juego. El altísimo nivel de dificultad se debe



DEMUESTRÁLES QUIEN MANDA

Todos y cada uno de los enfrentamientos con los jefes son una auténtica sorpresa, siempre divertida, pero también complicada en grado sumo. La caldera gigante es uno de nuestros jefes favoritos: si la golpeas hasta dejarla atontada, lanzará dos enormes bolas de latón de las que debes deshacerte con un par de ladrillos. Los jefes postreros son los más extraños: por ejemplo, una marioneta de una conejita ligada a un gigantesco oso de peluche mecánico ciego que dispone del arsenal de alta tecnología más impresionante que se ha visto jamás. Menos mal que viajas a bordo de un tanque. Sin embargo, el último jefe es el más sorprendente: deberás enfrentarte al legendario Rey Pantera, un minino gigantesco y maligno que oculta una insuperable e inesperada sorpresa...

Vete acostumbrando a las explosiones, ya que las verás de todas clases en esta aventura.

Esos bichos incandescentes me dan mala espina.

Yo que tú no me fiaría un pelo.

Otra escena sacada de The Matrix.

Una vez dentro del banco, Conker dispondrá de todo el dinero que pueda desear.

en muchas ocasiones a las desastrosas opciones de cámara. Si el enfoque de Banjo-Kazooie podía tildarse de "engorroso", el de Conker es directamente lamentable, y no exageramos para nada. Rare, mucho mejor que nadie, debería saber cómo solucionar semejante problema, ya que a veces el movimiento más sencillo puede acabar con tus huesos en la tumba. En más de una ocasión perderás un montón de vidas tan sólo porque no puedes calcular bien tu posición con respecto al entorno que te rodea.

Por ejemplo, llega un momento en el que debes atravesar a nado un tramo interrumpido por tres juegos de cuchillas giratorias. En condiciones normales, la situación no debería presentar problema alguno, pero por culpa de la cámara de *Conker*, morirás una y otra vez, una y otra vez, hasta el punto que pillarás tal cabreo que serás capaz de lanzarle el mando incluso a tu allegado más querido, si es que se le ocurre pasar por allí en aquel momento. También te enfrentarás a algunos tramos en los que, sin razón aparente, no podrás evitar que tu personaje pierda energía (por ejemplo, cuando tienes que pasar a una zona nueva y la única manera posible es tirándote desde una cornisa que está a una altura considerable). Estos problemas innecesarios jamás deberían darse en un juego de alguien con la calidad de Rare, ya que afectan en gran medida a la, por otro lado, excelente jugabilidad de *Conker*.

No obstante, semejantes errores, por sí solos, no destierran, ni mucho menos, a *Conker* al país de los juegos injugables, valga la redundancia. Los de Rare han conseguido redimirse de sus culpas gracias a su dominio de la técnica, que convierte a este juego en una auténtica obra maestra. Su conocimiento de la N64 no tiene límites: lleva a la ardilla a un lugar elevado y sabrás a lo que nos referimos. A lo lejos verás senderos, mansiones y castillos imponentes que, al principio, parecen asentamientos en dos dimensiones. A medida que avances por cada escenario, sin embargo, te darás cuenta de que todo esto forma parte de la zona de juego. Pero lo más sorprendente es la nitidez y solidez de todo lo que te rodea: te será prácticamente imposible detectar un solo problema gráfico a lo largo de toda la aventura. Las texturas son impresionantes, los diálogos abundan por doquier y los modelos de todos y cada uno de los personajes, aparte de contar con una gama inusual de animaciones faciales, rozan la perfección. Y el mérito es mayor si tenemos en cuenta que no se utiliza para nada el Expansion Pak.

GRÁFICOS ***Te será prácticamente imposible detectar un solo problema gráfico a lo largo de toda la aventura.***

Si a todo lo visto le añadimos una más que suculenta variedad de géneros de juego, podría decirse que *Conker* es acción en estado puro y duro. Incluso cuando pierdas una y otra vez no podrás evitar jugar otra partidita, no tan sólo para disfrutar del siguiente subjuego o puzzle, sino para saciar tu curiosidad y enterarte de la próxima rareza que Rare te ha preparado. El humor, a pesar de estar dirigido a los adultos, es súper divertido, aunque no es la razón única que hace de *Conker* un juego especial. Una vez has oído todos los chistes fáciles aduciendo a las heces que pueblan el juego, te parecerá que el tema ya empieza a ser un tanto infantil, momento en cual *Conker* echa mano de una fuente de imaginación sin fondo que logra redimirle.

Por cantidad de ideas embutidas en un cartucho, no hay ningún juego que pueda compararse a *Conker*. El gran esfuerzo realizado en la creación de este juego es patente y, a pesar de que resulta frustrante en ocasiones debido a los fallos ya comentados, lo cierto es que todo el mundo se enamorará de él ipso facto. Sólo esperamos que en nuestro país también podamos regalar un pedazo de nuestro corazón a esta ardillita y que, tal y como ha pasado en algunos países europeos, algún editor se decida a distribuirlo. Y, puestos a pedir, nos gustaría que viniese en castellano.

Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.



21 Análisis de *F1-WGP 2, Quake II, Rampage Universal 2.*
22 Análisis de *Shadowman, WWF Atttitude, Mario Golf, Re-Volt, The New Tetris.*
23 Análisis de *Hybrid Heaven, World Driver Championship, Tonic Trouble* y *Monster Truck Madness.*
24 Análisis de *Jet Force Gemini, Rayman 2, Magical Tetris Challenge, Rugrats: Treasure Hunt.*
25 *Donkey Kong 64, Super Smash Bros, Turok Rage Wars, Rainbow Six, Roadsters, Earthworm Jim 3D, Knockout Kings 2000, Rocket: Robot on Wheels, Michael Owen's WLS 2000, Chef's Luv Shack, Xena: Warrior Princess, Worms Armageddon, 40 Winks, WWF Wrestlemania.*
26 Análisis de *Resident Evil 2, Ready 2 Rumble Boxing, NBA JAM 2000, Armorines, Road Rash 64, WCW Mayhem…* Trucos y guía de *Donkey Kong 64.*
27 Análisis de *South Park Rally, NBA Live 2000, Toy Story 2, A Bug's Life…* Trucos y guías de *Donkey Kong 64, Jet Force Gemini* y *Smash Bros.*
28 Análisis de *Castlevania 2, Supercross 2000, PGA European Tour Golf, Top Gear Rally 2, Nuclear Strike.* Librito especial con trucos para *Pokémon Rojo* y *Azul.*
29 Análisis de *Ridge Racer 64, Battle Tanx, Cyber Tiger, Vigilante 8 (2), ECW Hardcore, Hydro Thunder, J.M. Supercross 2000, Tarzan.* Trucos y guías de *Donkey Kong 64, South Park Rally* y *Resident Evil 2.*
30 Análisis de *Pokémon Stadium, Daikatana, Operación Winback, Tony Hawk's Skateboarding.* Guías de *Ridge Racer 64* y *ECW Hardcore Revolution* y libro de retos.
31 Análisis de *Perfect Dark.* Guías de Pokémon Stadium, *Res Evil 64, Tony Hawks's Skateboarding* y *Operación Winback.*
32 Análisis de *International Track & Field* y *Pokémon Amarillo.* Guías de *Pokémon Stadium, International Track & Field* y *Zelda Ocarina of Time.*
33 Análisis de *Taz Express, Top Gear Hyperbike, NBA In The Zone, Space Invaders,* Librito especial con trucos para *Perfect Dark.*
34 Análisis de *Pokémon Snap, Perfect Dark GB y Turok 3 para N64 y Game Boy.* Superguía especial de Perfect Dark y trucos de *Pokémon Rojo/Azul.*
35 Análisis de *ISS 2000, Mario Party 2, Blues Brothers 2000* y *Duck Dodgers.* Super reportaje especial de la Gamecube y trucos de *Pokémon Snap* y *Perfect Dark.*
36 Análisis de *Mario Tennis, San Francisco Rush 2049 y Hercules: The Legendary Journeys. Entrevista especial a Miyamoto* y trucos de *Pokémon Snap* y *Mario Party 2.*
37 Análisis de *Legend of Zelda: Majora's Mask, WWF No Mercy, Donald Duck: Quack Attack, Tom & Jerry: Fist of fury* y *Donkey Kong Country.* Trucos de *Turok 3* y *Mario Tennis.*
38 Análisis de *Mickey's Speedway USA, TWINE* y *Midway's Greatest Hits.* Trucos de *Rush 2049, Mario Party 2* y *Mario Tennis.*

Consigue los números anteriores de Magazine 64 a 375 ptas. cada uno (+ 400 ptas. de gastos de envío)

Rellena este cupón y envíalo a Magazine 64, Suscripciones
MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población.......... Código postal: ....

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1☐ 2☐ 3☐ 4☐ 5☐ 6☐ 7☐ 8☐ 9☐ 10☐ 11☐
12☐ 13☐ 14☐ 15☐ 16☐ 17☐ 18☐ 19☐ 20☐
21☐ 22☐ 23☐ 24☐ 25☐ 26☐ 27☐ 28☐ 29☐ 30☐
31☐ 32☐ 33☐ 34☐ 35☐ 36☐ 37☐ 38☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso
☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) (caducidad)
Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐☐☐

American Express (15 dígitos)
Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Firma:

POKéMON CLUB

¡Conoce las noticias más relevantes sobre Pokémon!

Mayo 2001

¡El periopika para Pokéfans!

EL POKé DIARIO

LO ÚLTIMO EN POKéSTRENOS DE CINE

El tercer film de la saga Pokémon ya está en marcha. Su retorcido argumento promete estar a la altura del de The Matrix y, según parece, va a ser el mejor de la serie.

El film lo protagoniza una chica llamada Merii, huérfana desde muy pequeña. La niña hereda un enorme terreno en el que hay una misteriosa torre. Pronto hace su aparición en escena Unown, que se acerca a Merii afirmando ser un antiguo amigo de su padre y prometiéndole ayudarla en su soledad. Unown envolverá la torre y el territorio que la rodea con una formación de cristal mágica.

Este cristal hará que Merii vea la realidad distorsionada y le ayudará a olvidar su pasado mediante la concesión de cada uno de sus deseos. Todo va bien hasta que, un día, a Merii se le ocurre pedir una madre. A partir de aquí, el guión da un giro inesperado: el legendario Pokémon Entei resulta ser el padre de la chica y, para hacer los deseos de ésta realidad, captura a la madre de Ash para llevársela a Merii. El resultado de esto es que la percepción de la realidad de la matriarca se ve seriamente afectada y se convierte en esclava de la finca.

Ash, bastante molesto por lo que han hecho con su madre, recluta a Brock y Misty para que le acompañen hasta aquella tierra para arreglar el asunto. No hace falta decir que todo esto acabará de manera espectacular, llegando a un clímax en el que tu cerebro se derretirá saliéndote por las orejas (más o menos).

La película tiene previsto su estreno en EE.UU. esta primavera. Nosotros ya estamos impacientes por verla.

¿Podría ser éste el fin del joven Ash? Esperemos que no...





Se espera que la animación del tercer film sea la mejor con diferencia.



Prepárate para ver pósters como éste por toda tu ciudad.

Poképecados

Ay, Dios. Parece que el malvado Pichu y su corte satánica han estado molestando a la iglesia otra vez.

El padre Ramón Fernández, de Méjico DF, ha pedido a los niños de su congregación que lleven a la iglesia todos sus objetos relacionados con Pokémon, para que así puedan ser quemados, única manera que el cura ve de salvar las impresionables almas de estos jóvenes.

Al parecer, los productos Pokémon "contienen mensajes subliminales que predisponen a los niños hacia la maldad" y estos objetos ya han causado "daños físicos y morales a bastantes jóvenes". Todo esto se nos antoja un poco contradictorio, más si tenemos en cuenta que los Pokéfans del Vaticano ya declararon que Pokémon "no afecta a la moral", sino que desarrolla "la imaginación y la inventiva" de los niños.

Como resultado de las sabias enseñanzas del cura Fernández, más de 100 niños participarán en la quema de estas criaturas, esperando que tal acción les acerque más a Jesús.

Les deseamos lo mejor.

¿Mensajes subliminales? ¿Cómo pueden acusar al pobre Psyduck de eso?

¿Crystal en camino?

Es verdad, colegas, lo inesperado ha sucedido. *Pokémon Crystal*, que en un principio sólo se iba a editar en Japón debido a problemas de compatibilidad de su red de móviles y periféricos, podría salir a la venta en EE.UU. Nintendo parece estar barajando seriamente esta posibilidad, lo que nos abre las puertas a una posible edición, más tarde, del juego en Europa.

No se sabe todavía si el juego va a utilizar finalmente el adaptador para teléfonos móviles, y, de momento, se mantiene como una opción sólo para Japón. Cada vez estamos más cerca de saber lo que va a suceder. De todas formas, aunque *Crystal* aparezca en Europa, aún tardará en llegar.



No hay Pokémon nuevos en *Crystal*, pero sí grandes combates.

Uno de los nuevos villanos de *Pokémon Crystal*. Un verdadero dandi.





Éste es Sonic en la Mega Drive.

Y aquí lo tienes en la GBA.

BIENVENIDO A BORDO, SEGA

Hace tiempo que os desvelamos la intención de Sega de desarrollar software para Game Boy, concretamente, una actualización de la clásica serie RPG *Sakura Taisen*. El juego saldrá a la venta, aunque, obviamente, sin posibilidad de enlace con la Dreamcast (como en un principio se planteó). Sin embargo, las noticias que nos han llegado de manos de la compañía nipona harán que te olvides del hecho de que Sakura podría editarse sólo en Japón: Sonic se acerca a la Game Boy Advance.

El legendario erizo de Mega Drive ha fracasado en todos sus intentos de superar a Mario como estrella número uno del mundo de los videojuegos, pero pronto su mezcla de gráficos espectaculares, simple jugabilidad y velocidad lucharán codo a codo con el fontanero cuando aparezca en la Advance.

Provisionalmente titulado *Sonic The Hedgedog Advance*, el juego promete eclipsar a sus previas versiones para Mega Drive y Neo Geo, gracias a la capacidad para producir gráficos en 2D y la posibilidad de un modo para cuatro jugadores de la GBA. En cualquier caso, se podría discutir si la GBA es la mejor anfitriona para Sonic, un juego caracterizado por la acumulación de elementos en pantalla que se desplazan a gran velocidad.

A pesar de que no se han revelado demasiados detalles sobre el juego, su inminente lanzamiento (previsto en Japón para julio) hace prever que la mayoría de niveles, ideas y jugabilidad serán extraídos directamente de las versiones previas del juego. Y es que hacen falta de 9 a 12 meses para codificar un juego para GBA. Teniendo en cuenta la nueva política de Sega de convertir juegos de Saturn y Dreamcast a PSone y PS2, parece claro que Sonic Advance no será 100% nuevo.

De cualquier modo, sí que será una versión mejorada, con un modo para cuatro jugadores basado en los niveles de bonus de la versión para Mega Drive. Y lo mejor es que podrás conectar diferentes aparatos utilizando un solo cartucho.

El último rumor se refiere a la posibilidad de que *Sonic Advance* sea el primer vínculo hacia una futura edición de un juego de Sonic para la Gamecube. Eso, sin duda, haría que los fans de Nintendo se olvidaran de aquellas falsas informaciones relacionadas con la edición de Sonic Tuesday hace ya bastantes años.





ZELDA PARA GBC CAMBIA DE NOMBRE

La nueva y tan esperada serie de Zelda ya está, después de varios retrasos, disponible en Japón. Y ya se prepara su lanzamiento en Europa.

De entrada, se han desvelado los nombres definitivos de los capítulos (en inglés): Oracle of Ages y Oracle of Seasons (algo así como El Oráculo de los Tiempos y El Oráculo de las Estaciones). En el primero resolverás puzzles viajando a través del tiempo y en el segundo podrás cambiar el curso de las estaciones para ayudarte en tu aventura. Por ejemplo, helar un lago para caminar sobre él. A través de passwords intercambiables entre los dos cartuchos podrás mejorar las habilidades de Link.

En Estados Unidos está previsto el lanzamiento para mayo, mientras que para Europa todo apunta a finales de verano.

El lanzamiento de la versión japonesa se ha acompañado de una fabulosa campaña televisiva con animaciones de los personajes de Zelda. Dudamos mucho de que su aparición en nuestro país sea tan espectacular.



CHU CHU ROCKET

Está claro que el primer título de Sega para GBA no creará tantas expectativas como *Sonic Advance*. A pesar de ello, los propietarios de Dreamcast pueden dar fe de la adictiva naturaleza de *Chu Chu Rocket*, un puzzle que se puede jugar online a través de la condenada consola de Sega.

El objetivo del juego es guiar a los tontos Chu Chus hasta un cohete, evitando a los malvados gatos, a quienes nada atrae más que un buen bocadillo de ratón. La manera de dirigir a los Chu Chus hasta su objetivo es marcarles el camino con flechas.

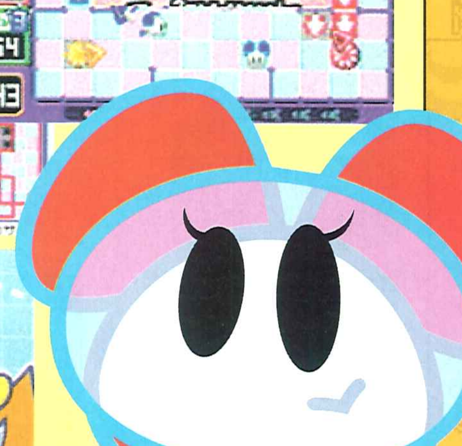
El juego alcanza todo su potencial cuando participan cuatro jugadores. Cada uno tiene su propio cohete donde almacenar a los ratones y se puede elegir entre ser bueno y concentrarte en tus Chu Chus, o ser malvado y fastidiar a tus competidores, guiando a sus ratones hasta el estómago del gato más cercano. Con más Chu Chus en pantalla de los que tu mente es capaz de contar, éste es un juego deliciosamente desquiciado. Además, como extra, la versión para GBA tendrá un editor de niveles, así como un modo de coloreado, para que puedas personalizar cualquier aspecto del juego. El juego promete ser muy durable, ya que incluirá 3.000 niveles, incluyendo todos los originales y algunos nuevos diseñados por jugadores de Dreamcast.



Estamos deseando jugar a Chu Chu Rocket con tres amigos más.

Los pequeños Chu Chus tienen una habilidad especial para caer en cualquier trampa

Algunos de los 3.000 niveles han sido diseñados por jugadores de Dreamcast.





El juego fue diseñado por el Sonic Team, una garantía de calidad.

GUERRA EN LA GBA

Te apetecen unos juegos de batallas y estrategia en tu GBA? Con *Napoleon*, *Tactics Ogre* y, ahora, *Game Boy Wars Advance*, los aspirantes a Teniente Coronel lo tienen mejor que nunca.

Game Boy Wars es una nueva actualización de una antigua serie que nunca ha traspasado las fronteras de Japón. Es un juego de estrategia en el que debes tomar varias decisiones a la vez, para luego sentarte a ver el resultado de éstas, en vez de tomar el control directamente, como sucede en juegos como *Warlocked*.

Lo que hace que *GBW* sea interesante es el estilo superdeformado de los gráficos, cosa que se agradece en un estilo de juego en el que una de las principales características es la falta de sentido del humor. Tanques aplastados, aviones hechos añicos y soldados de enormes cabezas hacen que el juego recuerde bastante a *Metal Slug*. Además, es más simple de jugar que el peso pesado *Napoleon*. Crucemos los dedos para que se edite en España.



Pese a su aspecto, es un gran alarde de jugabilidad.



Aquí dice que no tenemos ni idea de japonés.



Las escenas de batalla están representadas por personajes animados. Mola.

GTA ADVANCE

Los juegos de coches nunca han sido especialmente buenos en la Game Boy. Sólo *Driver* es una compra obligada. Pero esto va a cambiar cuando salga al mercado la Game Boy Advance.

La capacidad gráfica de la máquina es perfecta para las carreteras en seudo-3D, y *GTA Advance*, junto con *Mario Kart* y *F-Zero*, es uno de los juegos de carreras más apetitosos que llegarán al mercado con el lanzamiento del nuevo producto.

GTA Advance es un primer intento de hacer un *Gran Turismo* en versión portátil y, aunque dudamos de que llegue a ser tan impresionante como éste, nos parece un más que digno primer intento. Con 48 coches entre los que elegir y 32 pistas, el juego parece suficientemente grande y, además, se mueve a una velocidad realmente buena. No hay demasiado paisaje, pero eso no impide que el juego está a años luz de *V-Rally* o *Top Gear* para GBC. Esto nos demuestra que el rumor sobre la edición del *Ridge Racer* de Namco puede ser una posibilidad real.

Puedes ajustar las características de tu coche antes de cada carrera.



Guíate por las flechas indicadoras, GTA Advance es muy rápido.

Los derrapes tienen un aspecto excelente.





LA GUÍA DE COMPRAS DEFINITIVA

Puntuación cinco estrellas

5	4	3	2	1
Un juego sencillamente fabuloso, una adquisición imprescindible.	Merece la pena, es un título excelente.	Tiene defectos, pero garantiza alguna diversión.	Malo. Seguramente, no vale la pena molestarte en comprarlo.	Totalmente lamentable. Evítalo como si fuera la peste.

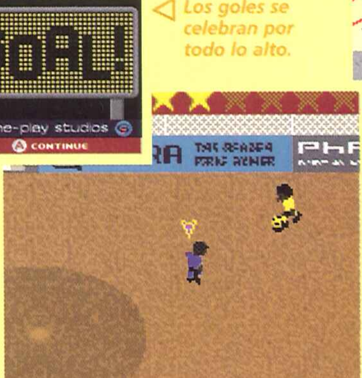




Este campo no parece el Santiago Bernabéu, precisamente.

La portería es más pequeña de lo normal.





Los goles se celebran por todo lo alto.

Las diferentes superficies poseen características especiales. La arena hace que tus jugadores vayan más lentos



Es como los partidos que juegas en el recreo.

Sólo entrenando lograrás ser un ganador.



Pocket Soccer

De: Nintendo **Precio:** N/D **Guardar:** En cartucho **Enlace:** Sí **Color:** Sólo **Disponible:** Sí

Hay quien piensa que las consolas más populares son las que, históricamente, mejores juegos deportivos han dado. Pero esta afirmación no se puede aplicar de ninguna manera a la Game Boy.

La máquina portátil de Nintendo no posee una oferta demasiado amplia para los aficionados a los deportes, sobre todo, para los más futboleros. De hecho, tras la cancelación por parte de Konami de la nueva edición en Game Boy del clásico *ISS*, el futuro del deporte rey en este soporte es más incierto que la permanencia en primera de la Real Sociedad. Al rescate, Nintendo, con *Pocket Soccer*, el primer juego de Game-play Studios, un pequeño equipo de desarrolladores británico.

A pesar de su origen europeo, éste es un proyecto destinado especialmente a nuestros colegas al otro lado del Atlántico. Para empezar, la denominación "soccer", que en Estados Unidos significa fútbol y que lo practican, mayoritariamente, mujeres e hispanos. Así, en el juego no encontramos los típicos clichés de la vertiente más masculina del juego. A pesar de ello, *Pocket Soccer* cumple con casi todo lo que los aficionados pueden esperar de un juego de fútbol. Los equipos que aquí te encuentras se llaman Broncos (Potros Salvajes), Tomatoes (Tomates) y Whirlpool (Remolinos), los estadios son escuelas, playas o parques y los partidos son de cinco contra cinco. El sistema de control ha sido reducido a lo mínimo: pase, disparo y entrada.

El punto fuerte está en la acción arcade, lo que no es nada malo, sobre todo si consideramos que el juego incluye algunos elementos realmente excitantes. Hay reforzadores que hacen que a los contrarios les sea imposible robarles el balón a tus delanteros y otros que convierten a tus porteros en verdaderos muros. Más interesante aún es lo que *Pocket Soccer* recoge de *Pokémon*. No, no hay Pokéballs que encontrar, pero sí algunos elementos de entrenamiento y de compraventa que son iguales. Cuando empiezas, tus jugadores son terribles y sólo rebajando sus debilidades podrás construir un equipo de éxito.

TECNOLOGÍA — ***Algunos elementos de entrenamiento y de compraventa son iguales que en Pokémon.***

A este elemento tan innovador debes añadirle un sistema de enlace ciertamente espectacular. Y es que *Pocket Soccer* evita todos los errores clásicos del género. En este juego no encontrarás aquella jugada en la que debes pillar el balón, correr con él todo lo que puedas y chutar con todas tus fuerzas contra la esquina contraria para conseguir gol seguro. Aquí debes trabajar duro y buscar cosas diferentes cada vez que quieras anotar.

Así pues, el juego como arcade funciona muy bien, y ya es una cuestión personal el que prefieras esta aproximación o la extremadamente real de *Barça Manager 2000*. Si el juego fuera un equipo, sería el Depor, por su importante influencia extranjera, determinante en ocasiones, dudosa en otras. Un equipo con mucha clase y mucha ambición. Y es que este juego es un verdadero reto, una prometedor inicio de los chicos de Game-play Studios.

Puntuación: 4

FUERA DE JUEGO

La poco habitual opción de escoger superficie sobre la que jugar (cemento, moqueta, arena...) enfatiza el aspecto más arcade (Kick Off 2) de esta creación. Para vencer, deberás dominar el juego contra las paredes y otros elementos no demasiado habituales en la Pimera División. Una mezcla de fútbol y pinball.

El terreno de juego está vallado por completo.



El pelo encrespado indica que el jugador ha recogido un reforzador de pontencia.



Player Manager 2001

De: Proein **Precio:** N/D **Guardar:** En cartucho **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí

Siempre nos hemos preguntado por qué no hay más juegos de gestión para la pantalla pequeña. Parecen perfectos para esos largos viajes en tren, pero hasta hoy nuestra única opción era el excelente *Barça Manager 2000*.

Empieza a jugar con *Player Manager* y pronto verás cómo palidece en comparación con su único rival. ¿Qué hay de malo en él? Pues, básicamente, que cuando escoges tu equipo preferido, lo primero de lo que te das cuenta es de que tu centrocampista preferido se ha ido y su sustituto es un tal Gorka Meneita. Más o menos. Y es que aquí no hay jugadores reales, lo que te abandona con un puñado de desconocidos cuyo único valor es el que el juego les otorga.

Una vez dicho esto, seremos benevolentes con el juego, ya que tiene otros aspectos que sí están bien. Por ejemplo, cuentas con una gama de estadísticas impresionante, desde planes de entrenamiento hasta las finanzas del club. Por supuesto, está el imprescindible sistema de traspasos para ayudarte a reforzar tu equipo. El problema es que *Barça Manager* ya tenía todo esto, y mejor. Aun así, como te decíamos, nos gusta que aparezcan más juegos de este tipo.

3



△ Encontrar la estrategia perfecta no es algo rápido.



△ Puedes moldear cada aspecto del juego.

◁ Consulta las estadísticas de tu equipo con regularidad.



△ Se pueden dejar algunas opciones en manos de la máquina.

La Sirenita II: Pinball Frenzy

De: Nintendo **Precio:** N/D **Guardar:** En cartucho **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí

La verdad es que no andamos cortos de juegos de pinball de calidad en la palma de nuestra mano. *Pokémon Pinball* es el mejor estandarte de ello. Además, también tenemos el clásico *Kirby's Pinball Land*. Esta versión Disney no mejora lo que ya conocemos, pero es muy divertido.

Después de tanta práctica, no es de extrañar que Nintendo haya conseguido reproducir la experiencia del pinball de manera casi exacta. Vale, en algunos modos es algo lento, pero tienes la opción de darle más velocidad a la bola si crees que necesitas experiencias más fuertes.

Además, sus gráficos son muy buenos. Tiene una ambientación de fondo marino muy conseguida y dos tableros entre los que elegir (el de Ariel y el de Melody), ambos relucientes y llenos de color, rampas, saltos y los rostros de las más famosas sirenas.

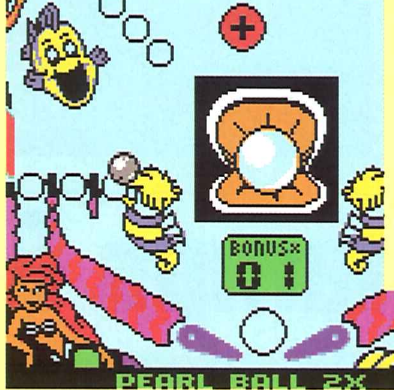
Si te hartas de jugar al pinball, encontrarás 16 minijuegos esperando a ser desbloqueados (8 por mesa). Todos ellos están basados en las películas y son bastante simples. Si te aburres, siempre puedes volver atrás cuando quieras y empezar de nuevo. Conseguir los puntos necesarios para entrar en la tabla de máximas puntuaciones puede ser algo complicado, pero no por ello vas a dejar de intentarlo.

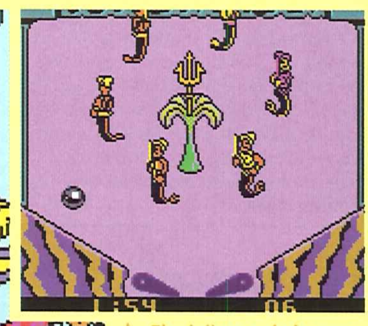
Si ya tienes un buen juego de pinball en tu GB, no es muy recomendable comprarse éste también. De cualquier modo, los fans de Disney y los jugadores más jóvenes disfrutarán sacando bolas de Flounder o sacando la bola extra de la caverna de Ursula. También existe la posibilidad de imprimir tus puntuaciones más altas a través de la impresora de la GB. Muy bonito.

4



△ En el minijuego de Dash debes darle con la bola para que suelte al pez.





△ El minijuego de la caza del tridente. Dales a los guardas hasta que desaparezcan.

△ Hemos desbloqueado dos bolas que estaban en las perlas, pero no sabemos por cuanto tiempo las podremos mantener.



△ Mete la bola en el cráter y verás.

Alicia en el País de las Maravillas

De: Nintendo **Precio:** N/D **Guardar:** En cartucho **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí

Bonita sorpresa. Un juego que, a pesar de ser una licencia Disney, no es nada malo. Sí, es un plataformas de lo más básico. Sí, a veces es muy complicado. Pero es que hemos visto muchos que eran peores (véase *Disney's Magical Racing Tour*).

Esto te sonará: progresa a través de una serie de niveles recogiendo estrellas y llaves para abrir puertas. Como en la historia original, Alicia se encuentra con champiñones mágicos que hacen que la pequeña señorita se haga más grande o más pequeña, permitiéndole alcanzar áreas por naturaleza inaccesibles. También tenemos conejos, relojes de bolsillo y sapos saltarines a los que evitar.

Considerando que el juego está destinado a los más peques, es sorprendente lo complicado de algunos de sus niveles. Hay un momento en el que saltas a través de unos ascensores que es dificilísimo y morirás en algunas secciones, simplemente, porque no hay ninguna pista de que se te avecina un peligro. A pesar de esto, progresar a través de los diferentes niveles es bastante divertido.

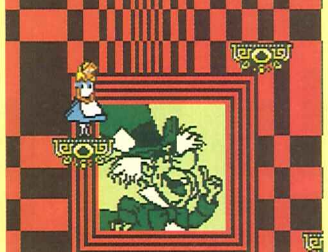
Nuestra queja viene del subjuego "¿En qué lugar?", en el que debes encontrar al conejo blanco. Tienes sólo 100 segundos que te pasarás dando vueltas y poniéndote delante de las puertas de las cavernas para que te digan "caliente" o "frío". Resulta aburrido.

De cualquier modo, con un montón de secretos que descubrir y una galería en la que puedes crear tus propias escenas e imprimirlas, *Alicia en el País de las Maravillas* es un plataformas suficientemente divertido.



△ Ese champiñón hará que pases por cualquier agujero





△ Puedes escoger el fondo y a quién quieres poner en él. Luego puedes imprimirlo.

Sube hasta arriba sólo para volver a bajar. ▷

3

△ ¿No te habrás olvidado la llave?

◁ Nos gusta el reflejo de Alicia en el agua.



Road Champs BXS Stunt Biking

De: Proein **Precio:** N/D **Guardar:** Password **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí

Dave Mirra Freestyle BMX y Tony Hawk's 2 fijaron las bases de los juegos de piruetas para GB. Y vaya pareja. Ahora llega un aspirante al trono con un repertorio de movimientos realmente impresionante.

Puedes realizar unos 50 movimientos sólo variando tu velocidad y presionando una dirección más A o B. Pero no dejes que esto te intimide, ya que a muchos de los movimientos no vas a poder acceder (ni siquiera al juego principal) hasta que hayas superado un riguroso programa de entrenamiento que te enseña de forma gradual esos giros y figuras. Y esto es bueno, si tenemos en cuenta que la mayoría de estos movimientos requieren un control muy preciso. Hay muchos retos aquí, pero no desesperes, tampoco es tan complicado como para acabar insultando a la máquina.



△ Vuela todo lo alto que puedas, pero cuidado con el aterrizaje.

Aparte del versátil sistema de control, lo que deja sin competidores a *Road Champs* es la calidad de los gráficos. La animación del piloto es muy realista y los raíles, las cajas y las rampas no están nada mal tampoco. Tienes que seguir un circuito prefijado, pero ahí está tal vez parte del reto. A medida que avanzas, las rampas que te ayudan a mantenerte en la pista irán desapareciendo y tendrás que vértelas con elementos más complicados hasta que lleguen tus adversarios para acabar de liarla. Los competidores son un buen elemento de variación en el juego, pero la esencia principal de éste recae, sobre todo, en la superación personal.

Road Champs es un juego muy bien estructurado que requiere tiempo para acostumbrarse a él. Esta perseverancia será premiada con algunas de las piruetas más espectaculares que esta máquina puede ofrecer.



△ No es tan fácil como puede parecer.



◁ Hay mucha variedad de plataformas por las que subir.

4

Aliens Thanatos Encounter

De: Proein **Precio:** N/D **Guardar:** Password **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí

A través de los años, el festival de bichos y sangre ácida de James Cameron ha inspirado algunos videojuegos brillantes. Crawfish nos ofrece ahora uno de tiros. Pero no nos convence.

Aliens: Thanatos Encounter se incluye en la ya tradicional saga de juegos inspirados en los cómics que han llenado las tiendas desde que la película se estrenara en 1986. Cinco marines cuyos nombres te suenan tanto como la alineación del Badajoz reciben una llamada de socorro procedente del carguero Thanatos.

Si has estudiado griego, sabrás que thanatos significa muerte. Los marines, que parece que no fueron a clase aquel día, deciden investigar. El resultado: aliens y disparos.

En el juego te encontrarás a todos los aliens ya conocidos de la película, aunque los híbridos que hicieron acto de presencia en las secuelas no han sido incluidos. A la hora de acabar con ellos puedes escoger dos armas, una para cada mano, que operarás, una con el botón A y la otra con el B. La cosa se pone verdaderamente interesante cuando tienes un rifle de mano en una y uno con sensor de movimiento en la otra.

No dispares al de naranja, no es un alien.



Esto parece un duelo del oeste...

Este sensor de movimiento es bastante rudimentario. E inútil, la verdad, ya que, al detectar un área tan pequeña, no te avisa de la presencia enemiga hasta que ésta se encuentra justo sobre tu cabeza. Si esto parece grave, espera a ver el sistema de combate, inspirado en *Ikari Warriors* entre otros. Normalmente, estos shooters en 2D son difíciles de resolver, pero éste pierde toda credibilidad debido a la falta de inteligencia de los enemigos. Y es que los aliens sólo dan vueltas y se chocan contra las paredes.

Con el set inicial de armas es casi imposible alcanzar a los monstruos más impredecibles, ya que éstos se mueven tan rápido como tú. Debes cargártelos a todos, y algo muy difícil. Lo más normal es que los aliens acaben con el marine que controlas. Entonces, tienes la posibilidad de escoger a otro durante un periodo corto de tiempo. Pero la tragedia no acaba aquí, ya que los aliens se regeneran. En fin, que tu tripulación, como en la peli, cada vez será menor.

Problemas como los anteriormente mencionados arruinan un juego que tenía la posibilidad de ser realmente interesante.

2



En las películas, éste sería el primero en caer.

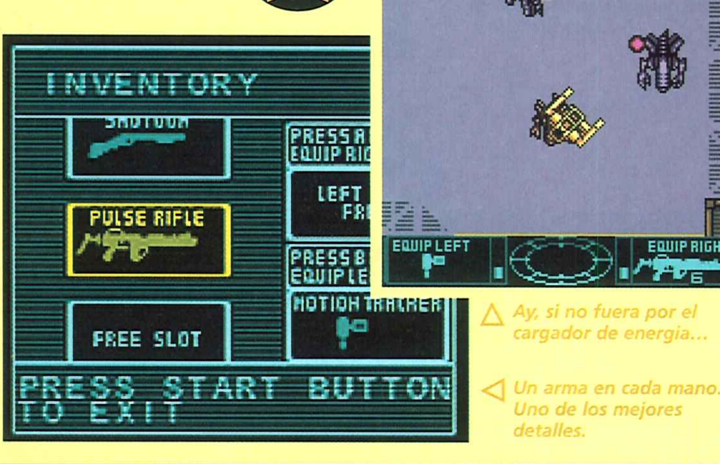
FUERA DE CONTROL

En un desesperado intento de mejorar la jugabilidad, Crawfish ha incluido la posibilidad de controlar a tu personaje de tres maneras distintas. Primero el sistema rotación en el que puedes, eso, rotar. Luego está la versión libre, en la que te puedes mover con libertad cuando disparas. Y la ganadora del concurso de opciones es la del bloqueo, en la que cuando disparas no puedes ni moverte ni rotar. Como habrás supuesto, ninguna opción ayuda lo más mínimo.



Estás rodeado. Despídete de tu familia...

Los aliens se mueven a velocidades de vértigo.



Ay, si no fuera por el cargador de energía...

Un arma en cada mano. Uno de los mejores detalles.

CÓMO... encontrar absolutamente todo

THE LEGEND OF MAJORA'S



Libra una guerra a través

Has rodado varias veces hasta chocar con los cascos hendidos de Goht, te has asustado con los deliciosos niños de la Luna y le has dado varias vueltas al Templo de Piedra como si fuera una tortilla. Y seguro que has recurrido a la enciclopedia de *Majora's Mask* que publicamos en los números 39 y 40 para superar las pruebas difíciles. Qué gran juego, ¿verdad?

Pero el toque de genio que ha propulsado *Ocarina of Time* y *Majora's Mask* a la estratosfera de los videojuegos viene dado por las muchísimas horas que puedes pasar curioseando, enfrascado en

LO QUE DIJIMOS



Fue en nuestro número 37 cuando pasamos tres días sin ducharnos para llegar a esta conclusión:

"Una secuela espléndida y magníficamente lograda. Está a un pelo de la perfección. Cómpralo."

98%







Derrotar a los espíritus de Ikana en un límite de tiempo estricto no es nada fácil.

CÓMO... CONSEGUIR MO

El ave Takkuri de la **Tierra de Términa** es una buena fuente de ingresos, aunque pillar las 200 rupias que suelta entraña sus riesgos.



En **Ciudad Reloj** tienes que conseguir la llave de la habitación de manos de Anju hacia las 13.00 del primer día, y entrar en el cuarto. Una vez dentro hallarás 100 rupias.



También en **Ciudad Reloj**, echa una ojeada al cofre oculto tras una pared de la izquierda, vulnerable a las bombas, cuando entres en el túnel que lleva al observatorio.



Tras colocarte la Capucha de Conejo en lo alto del **Bar Lácteo**, salta al cartel que se encuentra sobre Honey & Darling's. Luego sigue adelante, a la derecha, hasta un cofre.



o en ZELDA MASK

del tiempo... y vence.

la búsqueda de los objetos extra que pueblan sus extensas tierras: desde ratones explosivos sobre ruedas hasta las misteriosas Piedras Chismosas.

Si quisieras encontrar por ti mismo todo lo que se oculta en este juego, tendrías que vivir dos veces la vida media de una de esas exóticas tortugas (sí, eso es mucho tiempo). Por ello, con todo nuestro cariño, nos hemos adelantado en la búsqueda, mientras nos enterrábamos en telarañas, y hemos encontrado todo, desde los Cuartos de Corazón a los magníficos hoyos habitados por vacas a los que se sueles caer por accidente. Qué bien, ¿eh?

Así que ponte el cucurucho verde y trata de hablar con las ranas. Esos jefes no intimidan tanto cuando te presentas con la barra de vida al máximo...

◁ *Es tan entrañable que incluso nos provoca repulsión.*

▽ *Ah, Wizrobe. Un tío peligroso. Ándate con cuidado.*

△ *La Careta Piedra es muy práctica.*

NTAÑAS DE DINERO

A algunos les parecerá poco delicado hablar del vil metal. Pero a nosotros no.

Date un garbeo por la **Tierra de Términa** y busca canciones escritas en las paredes (por ejemplo, bajo la entrada de Pico Nevado). Si la interpretas, ganarás un buen montón de parné.



Cerca de uno de los huevos Zora de la **Laguna Gerudo** verás una habitación con cuatro guardias y un cofre. Ponte la Careta Piedra y llévate una rupia de plata.



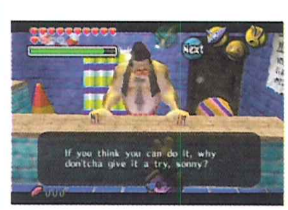
En el **Valle Ikana**, por la noche, mata algunas Burbujas Azules con una Flecha de Luz. Cada una de ellas dejará caer 50 rupias. Luego se regenerarán...



Si canjeas la Escritura de Propiedad del Océano con la Maleza Deku en el **Cañón Ikana** recibirás una bonita rupia a cambio. ¡Qué encanto!



Una vez consigas el Cuarto de Corazón en la galería de tiro de **Ciudad Reloj**, logra otra puntuación perfecta. Ganarás una enorme rupia.



Monta en Epona y siega el Dodongo más grande en el norte de la **Tierra de Términa**. ¿Has terminado el trabajo? Excelente. Serán 50 rupias.



En la noche del día uno o dos, visita la **oficina del cartero** y acepta su reto. Si vences, te llevarás 50 rupias. Si te pones la Capucha de Conejo todo será más fácil.



Ponte la Careta de Gibdo, el Casco del Capitán o la **Máscara Garo** y masacra a los Re-Muertos en el Castillo Ikana. Así prosperará tu hacienda.



En el **Rancho Romani**, ponte la Máscara de la Verdad y apuesta en el Circuito de Carreras para perros de Mamamu Yan. Ganarás mucho dinero.



Dentro de la habitación marcada como "Sólo para empleados" de la **Posada del Puchero** hay un cofre del tesoro con una rupia de plata. ¡A por ella!





CÓMO... **responder a todas las preguntas de Keaton.**

¿A qué hora se va a la cama Romani?
A las ocho.

¿A qué hora se despierta Romani?
A las seis.

¿Cómo es el hechizo de Tingle? "Tingle, tingle..." ¿Y qué más?
¡Kooloo-Limpah!

¿A qué tribu pertenece Darmani?
A la Goron.

¿Con qué arma practica Romani?
Con el arco.

¿Cuántos globos emplea Romani para practicar?
Uno.

¿A qué tribu pertenece Mikau?
A la Zora.



¿Qué tipo de instrumento emplea el Skull Kid?
La flauta.

Una vez esté terminada, ¿qué altura alcanzará la torre del festival en la feria?
Cuatro pisos.

¿Qué es lo que no sabe hacer Anju, la encargada del mesón?
Cocinar.

¿Qué edad tiene Tingle?
35 años.

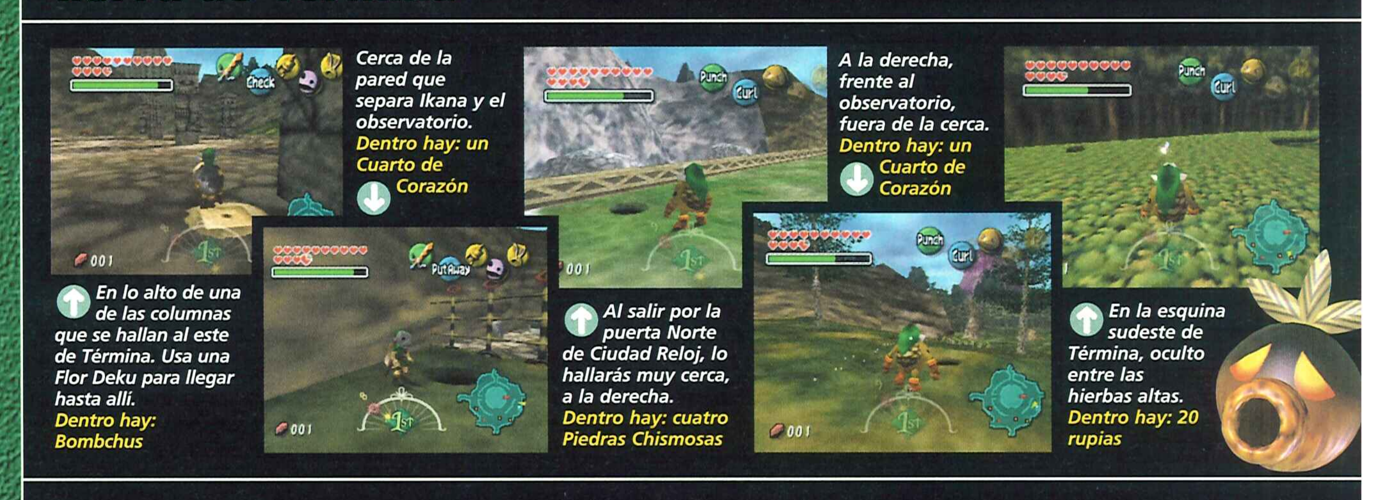
Ese mismo Tingle, ¿es diestro o zurdo?
Diestro.

¿Cuántos buzones de correos hay en Ciudad Reloj?
Cinco.

¿Cuántas vacas hay en el Rancho Romani?
Tres.

CÓMO... ENCONTRAR TODOS LOS AGUJEROS

Tierra de Términa



Cerca de la pared que separa Ikana y el observatorio. ***Dentro hay: un Cuarto de Corazón***

En lo alto de una de las columnas que se hallan al este de Términa. Usa una Flor Deku para llegar hasta allí. ***Dentro hay: Bombchus***

A la derecha, frente al observatorio, fuera de la cerca. ***Dentro hay: un Cuarto de Corazón***

Al salir por la puerta Norte de Ciudad Reloj, lo hallarás muy cerca, a la derecha. ***Dentro hay: cuatro Piedras Chismosas***

En la esquina sudeste de Términa, oculto entre las hierbas altas. ***Dentro hay: 20 rupias***

Bosque Catarata



En el Pantano Sur, entre las dos grandes flores, al norte de la entrada de palacio. ***Dentro hay: 20 rupias***

En el Palacio Deku, en la esquina nordeste del jardín. Ponte la Careta Piedra para evitar que te detecten. ***Dentro hay: judías mágicas***

En los Bosques Misteriosos, en el sendero abierto durante el segundo día. ***Dentro hay: 50 rupias***

En el Pantano Sur, al sudoeste del árbol con el Cuarto de Corazón. ***Dentro hay: 20 rupias***

Pico Nevado

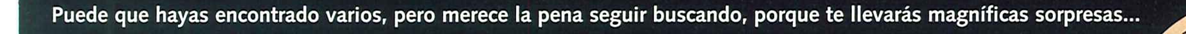


En la segunda de las Islas Gemelas, bajo un bloque de hielo. ***Dentro hay: una utilísima fuente termal***

En el sendero que lleva al circuito de carreras, en el área de las Islas Gemelas. Tendrás que rodar como Link Goron para llegar hasta allí. ***Dentro hay: 20 rupias***

Tras la segunda rampa, en el camino hacia el templo. No es fácil de encontrar. ***Dentro hay: 20 rupias***

En el camino secreto hasta la tumba de Darmani, en primavera, tras vencer a Goht. Mientras Goht no muera, no podrás ni acercarte a esa zona. ***Dentro hay: 20 rupias***



Puede que hayas encontrado varios, pero merece la pena seguir buscando, porque te llevarás magníficas sorpresas...



Bajo la piedra donde encuentras a Kamaro bailando, cerca de la entrada al área del Pico Nevado. **Dentro hay: un Cuarto de Corazón**

Al lado de la pared, entre las entradas a Bosque Catarata y al Camino Lácteo. **Dentro hay: cuatro Piedras Chismosas**



Bajo la raíz vacía del sur. El Rumble Pak es muy útil para hallarlo, al igual que algunas bombas. **Dentro hay: vacas**

Al oeste, pon una bomba cerca del peñasco, a la entrada de la Gran Bahía. Cuidado con los Leevers. **Dentro hay: un Cuarto de Corazón**

Al norte de la puerta Oeste de Ciudad Reloj, bajo una gran roca que tienes que hacer estallar. (Hay muchas bombas entre los arbustos circundantes.) **Dentro hay: cuatro Piedras Chismosas**

Gran Bahía

Junto a los acantilados, cerca de la Fortaleza Gerudo. Busca cerca del litoral. **Dentro hay: vacas**

Cerca de la Gran Fuente de las Hadas, en el cabo Zora, bajo un peñasco. **Dentro hay: Bombchus**

Detrás de la tienda del pescador encontrarás un agujero cerca de la pared. **Dentro hay: 20 rupias**

Ikana

En el camino al Cañón Ikana, entre las cercas, bajo un peñasco que puedes explotar. **Dentro hay: Bombchus**



Cerca de la entrada al santuario en el cañón. **Dentro hay: Bombchus**

Detrás del Cementerio Ikana, en el centro de un círculo de piedras, cerca del lugar donde hallarás el Skull Keeta dormido. **Dentro hay: Bombchus**

CÓMO... ENCONTRAR A LOS BOMBERS

¿Ya te has encallado? ¿Tan pronto? Psche.

1 Al norte Ciudad Reloj, mira a la esquina sudoeste. Verás a uno de esos gamberros dando vueltas

2 Verás a otro en la esquina nordeste de la misma zona, al acecho tras el deslizadero.

3 Trepa hasta lo alto del Bar Lácteo. Un muchacho bajará volando ante ti, agarrado a un Cuco. Hermoso.

4 Al oeste de Ciudad Reloj hallarás a uno de esos pequeños traviesos cerca del extremo norte. No te costará verlo.



5 Entra en la zona este de Ciudad Reloj desde la entrada a mitad de la zona Sur de Ciudad Reloj para que el último aparezca. El resto es cosa tuya.

¿Cómo se llama la canción que Romani le enseña a Link?
La Canción de Epona.

¿Cuántas estatuas vacunas hay en Ciudad Reloj?
Diez.



¿Cómo se llama la cantante de la banda Zora?
Lulú.

¿Cómo se llama esa leche de exquisita cosecha?
Chateau Romani.

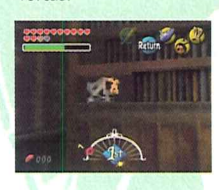
¿Cuál es el apodo de Link en Rancho Romani?
Saltamontes.

¿Cómo se llama el festival de Ciudad Reloj?
Carnaval del tiempo.

¿Cómo llama a su madre el dueño de la Tienda de Bombas?
Mamá.

¿Cómo se llama el alcalde de Ciudad Reloj?
Dotour.

¿Cómo se llama el padre de Anju?
Tortus.



¿Cómo se llama el líder de los Bombers?
Jim.

¿De qué color son los pantalones de Tingle?
Rojos.

¿Adónde va Cremia con las botellas de leche?
Al Bar Lácteo.

¿Cómo se llama el hotel de Ciudad Reloj?
Posada del Puchero.

CÓMO... ENCONTRAR TODOS LOS CUARTOS DE CORAZÓN

Ciudad reloj



Ponte la Careta de Novios durante una de las reuniones con el alcalde. Harás feliz a Dotour.

Tienes que sacar una puntuación perfecta, los tres días, en la Zona de Juego Deku, al norte de Ciudad Reloj.



Salta al árbol desde el deslizadero y la columna al norte de Ciudad Reloj.

Ponte la Careta para Trasnochar y escucha la primera historia de la madre de Anju. Responde a su sencilla pregunta.



Tienes que pasar la prueba de la Escuela del Espadachín, tan sólo con ataques de salto.

Dale cualquier papel a la mano que agarra (alias ???) en los servicios de la Posada del Puchero.

Responde correctamente a las preguntas de Keaton. Para llamarlo, ponte su máscara y acuchilla los extraños arbustos.





Tras ponerte la Careta Kamaro, danza para los gemelos a las 18.00 del día dos o tres, frente a la Tienda de Lotería.

Ponte la Gorra de Cartero y examina todos los buzones. Pero recuerda que esto sólo funcionará una vez.





Logra una puntuación perfecta en la galería de tiro de la ciudad. No es tan fácil.

Consigue la Lágrima de Luna a base de mirar por el telescopio del observatorio y dásela al Akindo Nut. Entonces, emplea la flor para llegar al corazón en la Torre del Reloj. También puedes trepar como Link normal.

Logra una puntuación perfecta en los retos de Honey & Darling en los tres días.



Ahorra unas magníficas 5.000 rupias en el Banco de Ciudad Reloj. Recuerda que ése es tu límite.

Tras escuchar la segunda historia de la abuela de Anju, dile que no sabes la respuesta a la pregunta que te hará.





Háblale al cartero en su oficina y derrótale en su reto de diez segundos.

Como Link Goron, tienes que llegar al final del juego, en la Tienda de los Cofres del Tesoro.



Tierra de Términa



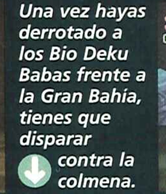
Durante el día, busca y derrota al Pea Hat.

En la ciudad, háblale al Akindo Nut y luego vigílalo con el telescopio del observatorio cuando vuelve a un agujero secreto. Lleva 100-150 rupias para comprar el Cuarto de Corazón.



Mata a los dos Dodongos en el agujero oculto cerca de Pico Nevado.

Una vez hayas derrotado a los Bio Deku Babas frente a la Gran Bahía, tienes que disparar contra la colmena.





Ve a los agujeros de las Piedras Chismosas como Goron y déjalas todas del mismo color mediante la Nana Goron.



Bosque Catarata

Rescata a Koume y completa el Templo. Luego, juega a su juego y saca una puntuación superior a 20.

Llévale la Escritura de Propiedad al Akindo Nut y emplea su flor para llegar al Cuarto de Corazón.

Encontrarás otro Cuarto de Corazón en una isla, a la izquierda de la entrada de Pico Nevado.

En el camino al Pantano Sur, mata a los Murciélagos Malos y luego trepa por las lianas hasta la copa del árbol.

Busca en torno a la esquina noroeste de los jardines del Palacio Deku.

Consigue una puntuación perfecta tras ganar el carcaj grande en la galería de tiro.

Antes de completar Bosque Catarata, dale una foto del Rey Deku al muchacho de la oficina de turismo.

Pico Nevado

Una vez completada la mazmorra, emplea la Careta de Don Garo para convocar a las cinco ranas de Ciudad Reloj, Templo del Bosque Catarata, Pantano Sur, Pueblo de la Montaña y Templo de la Gran Bahía.





Completa la mazmorra y nada hasta el cofre de las Islas Gemelas.



Entrega la Escritura de Propiedad al Akindo Nut y luego emplea su flor para llegar a la cornisa.

En el sendero que lleva al templo, cuando hayas pasado la segunda rampa, emplea la Lupa de la Verdad para encontrar una plataforma. Luego interpreta la Canción del Espantapájaros; así obtendrás algo que ayudará a tu Gancho a llegar a la plataforma.



Rancho Romani



Emplea la Máscara de la Verdad para descubrir al perro más rápido de la carrera y apuesta por él. Cuando ganes 150 rupias podrás llevarte el Cuarto de Corazón. El perro ganador dirá algo como: "¡Hago esto por mi perra y mi perrito! ¡No puedo perder!", "¡Hoy siento que voy a ganar!", y "Sí, me siento imparable. ¡No puedo perder!".

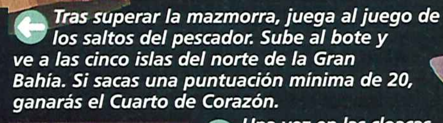
Gran Bahía

Echa los cuatro peces embotellados a los peces del acuario en el extraño laboratorio.



Tras superar la mazmorra, juega al juego de los saltos del pescador. Sube al bote y ve a las cinco islas del norte de la Gran Bahía. Si sacas una puntuación mínima de 20, ganarás el Cuarto de Corazón.

En el desván de Mikau, lee su periódico y pasa a la puerta siguiente para una jam session con Japas. Como humano, interpreta ante Evan los resultados de la sesión.

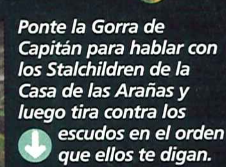


Una vez en las cloacas por las que se accede a la Fortaleza Gerudo, destroza los barriles que ocultan el interruptor para acceder a la jaula cerrada como Goron Link. Luego baja corriendo (o rodando) por la ladera hasta la jaula.

Mata al Like Like al fondo de la cascada en el Cabo Zora.

En el Salón Zora, tras darle la Escritura de Propiedad al Akindo Nut, tienes que emplear su flor para llegar al Cuarto de Corazón que, de otra manera, no sería accesible.

Entrégale una foto de cualquier pirata Gerudo femenina al tendero de la Gran Bahía a cambio de un Caballito de Mar Dorado. Llévalo a la Roca Pináculo y derrota a las ocho Deep Pythons. Entonces, suelta el caballito de mar cuando aparezca su compañera.





Frente a los acantilados, a la entrada de la fortaleza, lanza el Gancho a la columna más cercana al muro, entre la bahía y la laguna. Con una judía mágica y la Canción del Espantapájaros podrás llegar al Cuarto de Corazón.

Ponte la Gorra de Capitán para hablar con los Stalchildren de la Casa de las Arañas y luego tira contra los escudos en el orden que ellos te digan.



Después de que les hayas ganado una botella a los hermanos Beaver en los Rápidos del Bosque Catarata, derrota una vez más a esos sujetos y llévate otro Cuarto de Corazón.



¡UN AVE LADRONA!
¿El buitre te ha robado algo importante? Si te ha quitado la espada, ve a la Tienda de Curiosidades y recóbrala por la bonita suma de 50 rupias. Pero si te ha robado alguna otra cosa, seguramente habrás de interpretar la Canción del Tiempo para recobrarla. Por ello, si has conseguido algo que no puedes permitirte perder, evita a Takkuri.



EL REGOCIJO DE LA DIVINIDAD
Una vez tengas la Máscara de la Fiera Deidad, ve al sitio donde conseguiste la Lágrima de Luna, planta una judía mágica y hazla crecer. En el último día, como Link Deku, acepta el reto de Honey & Darling con la Máscara de la Fiera Deidad asignada a un botón-C. Cuando se active el temporizador, pulsa dos veces ese botón. Así podrás salir de la tienda con tu forma definitiva. Luego, sírvete de una hoja para salir de la ciudad y explorar Términa.

Ikana

Al entrar en Ikana, busca el santuario de la izquierda y entra por detrás de la cascada. Las Flechas de Luz te permitirán entrar en el santuario y matar a las horribles criaturas que hallarás en su interior.

Una vez en el Antiguo Castillo, emplea el Escudo Espejo para entrar en el recinto. Sube a la estrecha cornisa del nivel superior. Dispara al interruptor de cristal y emplea las flores de las columnas para llegar hasta el Cuarto de Corazón.



Ponte la Careta de Don Garo para entrar en el cañón. Después, ve a la derecha y dale la Escritura de Propiedad correspondiente al Akindo Nut, cerca del Escondite de Sakon. Luego, emplea su flor para llegar al Cuarto de Corazón.





En la aldea, derrota a las cuatro hermanas Poe en la Cabaña de los Fantasmas. Es muy importante que emplees bien el arco.

Al llegar la segunda noche, ve al cementerio y ponte el Casco del Capitán. Si se lo pides, los Stalchildren te abrirán amablemente el sepulcro. Una vez dentro, la Lupa de la Verdad te permitirá encontrar el pasadizo que lleva hasta el Knuckle de Hierro al que habrás de matar. Esquiva sus ataques y golpéale al instante.

CÓMO... MEJORAR TU

ESPADA

ESPADA AFILADA
Dale 100 rupias al herrero de Pico Nevado. Esta mejora produce el doble de daños, pero sólo dura 100 mandobles. El proceso requiere un día completo.





ESPADA DE ESMERIL
Sigue el mismo procedimiento que con la Espada Afilada y entrégale al herrero el polvo de oro que conseguiste en el Circuito de Carreras Goron en primavera. El proceso requiere también un día.

ESPADA DE LA GRAN HADA
Busca las 15 hadas extraviadas en el Templo de la Torre de Piedra y llévalas ante la Gran Hada. Esta poderosa arma se asigna a un botón-C.

Luna

En la Mazmorra Goron para el Juego del Escondite, pasa rodando por el recodo, tras la curva en S, y sigue por el pasaje estrecho. Rebota a la izquierda de los cofres, elévate por el aire y deja de rodar. El Cuarto de Corazón se encuentra algo más adelante.



En la Mazmorra Zora para el Juego del Escondite, salta al agua y gira a la izquierda, derecha, izquierda y de nuevo izquierda. Emergerás en una habitación donde se encuentra una Piedra Chismosa. Detrás de ella verás un Cuarto de Corazón. El túnel de salida te conducirá de nuevo al inicio.

En la Mazmorra Deku para el Juego del Escondite, salta a la plataforma giratoria y luego a la plataforma siguiente. Trata de sincronizar el siguiente salto para evitar las púas. Luego, salta a la plataforma inmóvil, donde se encuentra el Cuarto de Corazón.



En la Mazmorra Link para el Juego del Escondite, tienes que derrotar al Knucle de Hierro y llevarte los Bombchus. Tienes que emplearlos en la grieta de la pared de la derecha. Así descubrirás una diana que abre la puerta de una nueva habitación, en la que encontrarás un Cuarto de Corazón.

US ARMAS

No vas a poder hacer nada si no llevas un arsenal decente. Aquí te explicamos cómo conseguir todas las armas, desde las prácticas hasta las esenciales.

BOLSA



BOLSA DE ADULTO

Para conseguirla, tienes que depositar 200 rupias en el banco al oeste de Ciudad Reloj. Contiene 200 rupias.



BOLSA GIGANTE

En el primer día, busca las 30 Skulltulas doradas en la Casa de las Arañas de la Gran Bahía.

SACOS BOMBA

SACO DE BOMBAS

Cómpralo por 50 rupias en la Tienda de Bombas. Contiene 20 bombas.



SACO DE BOMBAS GRANDE

A las 12.30 de la primera noche, tienes que impedir el robo al norte de Ciudad Reloj. Luego, compra el saco en la Tienda de Bombas. O, si no, en la Tienda de Curiosidades en el segundo día. Contiene 30 bombas.



SACO DE BOMBAS XXL

SI le das 200 rupias al Akindo Nut en Pico Nevado, mejorará tu Saco de Bombas Grande, de tal manera que podrá contener hasta 40 bombas. ¡Es estupendo!



CARCAJ



CARCAJ GRANDE

Si obtienes la máxima puntuación en la galería de tiro de Ciudad Reloj, o completas a la perfección la galería de tiro del Pantano, podrás llevarte un carcaj con capacidad para 40 flechas.



CARCAJ XXL

Tienes que superar la puntuación que habías obtenido en la galería de tiro de Ciudad Reloj. Tiene capacidad para 50 flechas.

¡NO PUEDO CREERLO!
Una miscelánea de descubrimientos que nos han sorprendido incluso a nosotros.



Ponte la Capucha de Conejo y entra rodando repetidamente en una grieta a la derecha de la entrada del Escondite de Sakon. ¡Inténtalo una y otra vez hasta que acabes dentro!



Si cada vez que empleas la Careta Explosiva mantienes el escudo en alto, no tendrás problemas. Bombas, ¿eh? ¿Y para qué?



Cuando combatas a los sicarios del Rey Igos de Ikana, emplea la Careta de Bremen para hacerlos bailar. Es un efecto muy cómico.



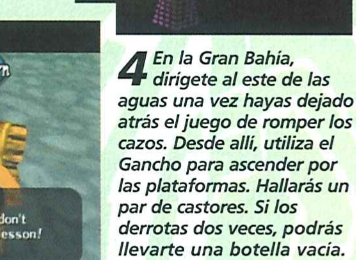
Justo antes de que termine el primer o el segundo día, dirígete con Epona hacia la entrada del este de Ciudad Reloj. Al día siguiente, aparecerás en la ciudad montado a caballo.

CÓMO... ENCONTRAR TODAS LAS BOTELLAS

1 Cuando recobres la ocarina, dirígete a los Bosques Misteriosos en busca de Kotake. Habla con ella y luego regresa a la Tienda de Pociones y habla con su hermana. Te dará poción roja en una botella.



2 Antes de las dos de la madrugada del día uno, tienes que abrir con un barril de pólvora el camino que conduce a Rancho Romani. Habla con Romani y derrota a los OVNI. Recibirás una botella de Chateau Romani.





3 Al derrotar a Goht, llegará la primavera a Pico Nevado. Entonces, busca las Carreras Goron y triunfa en ellas. Como recompensa, recibirás una botella de polvo de oro que puedes utilizar para mejorar tu espada.



4 En la Gran Bahía, dirígete al este de las aguas una vez hayas dejado atrás el juego de romper los cazos. Desde allí, utiliza el Gancho para ascender por las plataformas. Hallarás un par de castores. Si los derrotas dos veces, podrás llevarte una botella vacía.

5 Completa la secuencia de intercambios que constituye la historia de Anju/Kafei. Cuando tengas el envío especial para Mamá, entrégaselo en el Bar Lácteo con la Máscara de Kafei puesta. Así te dará una botella de Chateau Romani.



6 En la última noche, ve al Cementerio Ikana. Ponte el Casco del Capitán y entra en el sepulcro protegido por los Stalchildren. Ayuda a Dampe el enterrador y derrota al Gran Poe. Como recompensa, recibirás una botella vacía. ¡Y eso es todo!



CÓMO...

encajarlo todo en

POKéMON PUZZLE LEAGUE

Lleva a tus pokémon a la victoria con nuestra práctica guía. (1ª Parte)

Hace ya mucho tiempo que *Mario Party* o cualquier otro juego repleto de los amigos de Mario no se erige en el bastión económico principal de Nintendo, sobre todo desde la llegada de Pikachu y sus 150 extrañísimos colegas.

Pokémon Puzzle League, un simple refrito del excelente *Tetris Attack*, que data del 1995, no es tan ingenioso o innovador como los productos Pokémon anteriores pero, a pesar de todo, su jugabilidad es frenética y divertida, y exprimirá al máximo a todas tus neuronas. Nuestra completísima guía del modo Universidad del Puzzle (que completaremos el mes que viene con una segunda entrega) seguro que no te permitirá dedicar ni un segundo de tu tiempo libre a otros quehaceres, pero al menos conseguirá que mantengas en forma tu cerebro, ya que con ella podrás superar sin demasiados apuros a los rivales más sesudos que *Pokémon Puzzle League* tiene en nómina. Guarda tus pokéball y prepara tus reflejos para asegurarte de que tu Pikachu esté orgulloso de ti.





Analizamos Pokémon Puzzle League en el número 40 y llegamos a la siguiente conclusión:

"El mejor puzzle para la N64. Engancha por su sencillez y mantiene el interés gracias a su complejidad."

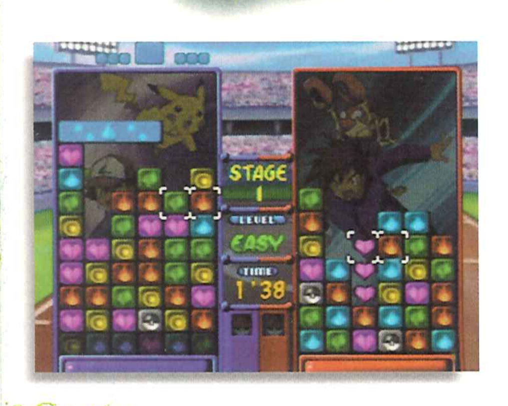




△ ¡Cuidadín con echarte un impacpedo pikachu!

△ Con nuestra guía, este puzzle es más simple que "el Belloto"

No se por qué, presiento que nuestros novios nos ocultan alguna cosa. ▷







CLASE 1: PUZZLES BÁSICOS

1 Empuja la baldosa que queda más a la derecha un espacio hacia la izquierda.

2 Igual que antes, pero con la baldosa más alta.

3 La verde más alta, un espacio a la derecha.

4 Cambia las dos baldosas que hay en el extremo inferior.

5 Intercambia las baldosas centrales de la fila del fondo.

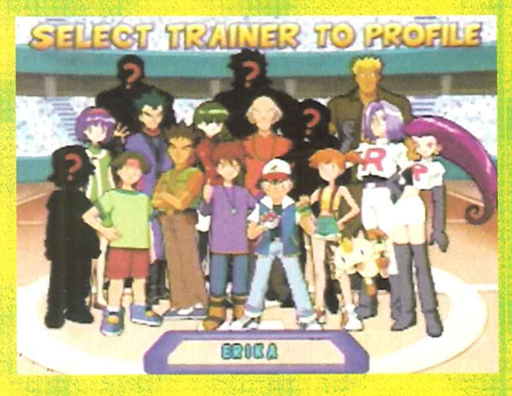
6 Agarra la baldosa lila superior y desplázala a la derecha.

7 Desplaza la roja superior a la derecha y, a continuación, permuta la posición de las dos baldosas que hay abajo a la izquierda.

8 Desplaza la verde de arriba dos espacios hacia la derecha.

9 Intercambia las baldosas de la segunda fila y las dos que tienen debajo.

10 Desplaza la baldosa lila inferior un espacio hacia la izquierda y luego la baldosa roja que queda al otro lado un espacio hacia la derecha.



11 Intercambia la fila de abajo, y luego la tercera.

12 Un espacio a la izquierda para la azulona de la segunda fila y uno a la derecha para la del mismo color que hay encima.

13 Desplaza la verde de la fila inferior dos espacios a la derecha.

14 Desplaza la azulona de la segunda fila hacia la izquierda, y luego intercambia la del mismo color que hay debajo con la lila de su derecha.

15 Empuja la baldosa azulona de la izquierda en la fila inferior hacia la izquierda una vez y repite la acción con la del mismo color que hay en la de arriba del todo.

16 Intercambia las dos baldosas de la derecha de la línea inferior y el par que queda a su izquierda.

17 Cambia las baldosas de la izquierda de la fila dos, y luego las dos que tienen justo debajo.

18 En la fila de abajo, intercambia la azulona y la azul con sus vecinas y, a continuación, crea dos columnas de cada color.

19 En la fila dos, desplaza la baldosa verde de la derecha hacia la derecha. A continuación, cambia la lila del centro de la fila uno por su vecina de la izquierda.

20 Desplaza la roja de la fila de abajo hacia la izquierda y, a continuación, desplaza hacia la izquierda a la azulona de la columna alta.

21 Intercambia las baldosas centrales de la base y, a continuación, da la vuelta a la fila del medio. Por último, desplaza la amarilla de la fila dos un espacio hacia la izquierda.

22 Pasa la segunda verde de la fila superior hacia la izquierda. Haz lo mismo con la que tiene justo debajo.

23 Desplaza la roja de la base hacia la derecha e intercambia la segunda fila.

24 Hay una verde en la segunda fila: desplázala hacia la derecha y repite la acción con la roja que hay en la superior.

25 Desplaza la lila de la segunda fila un espacio hacia la derecha y, luego, en la misma fila, intercambia las baldosas amarilla y azulona.

26 En la fila tres, arrastra la verde hacia la izquierda. Después, intercambia las baldosas de las filas inferior y tercera.

27 Empuja la azul de la derecha contra la pared y, a continuación, desplaza a su vecina hasta unirlas.

28 Desplaza la amarilla de la columna central hacia la izquierda dos veces. A continuación intercambia las baldosas centrales de la fila inferior.

29 Aquí debes mover dos verdes hacia la derecha: la de la segunda fila y la del centro de la base.

30 Utiliza dos movimientos para arrastrar la lila de la segunda fila hacia la izquierda y luego intercambia la lila y la amarilla que quedan debajo.



CLASE 2: PUZZLES BÁSICOS

1 Desplaza la baldosa amarilla inferior hacia la izquierda. Haz que la amarilla que está en lo alto de la segunda columna caiga encima y, a continuación, desplaza la amarilla más alta de la otra columna para que también caiga encima.

2 Desplaza hacia la derecha la segunda verde de la fila dos. Intercambia las dos baldosas superiores y luego las dos que hay justo debajo en la fila uno.

3 Intercambia las baldosas roja y azul de la fila cuatro, y luego la segunda.

4 En la base, desplaza la roja hacia la izquierda, y luego intercambia las dos que hay justo encima. A continuación empuja la roja de la base una vez hacia la izquierda.

5 La azul que queda más hacia la izquierda en la fila inferior debería moverse hacia la derecha, de modo que puedas mover la azulona de la derecha hacia la izquierda. Por último, intercambia las baldosas de la fila central, y luego la fila de abajo.

6 Deja que la lila de la segunda fila caiga hacia la derecha y repite con la roja de la quinta fila. A continuación mueve la roja de la fila tres hacia la izquierda.

7 Cambia la amarilla de la fila superior con la azul que hay a su izquierda, y luego rellena el hueco de la fila inferior con la amarilla de la derecha.

8 Arrastra la azulona que queda a la derecha en la fila inferior dos espacios hacia la izquierda, y luego deja que le siga su vecina azulona.

9 Hay un hueco en la fila dos: llénalo con la roja de la izquierda y luego intercambia las baldosas lila y verde.



10 En la fila uno, desplaza las baldosas azulona y azul hacia la izquierda y rellena el hueco de la izquierda con la azul. A continuación crea una azulona con forma de L invertida.

11 Desplaza hacia la izquierda las dos baldosas amarillas de la fila dos y luego arrastra la roja de la base hacia la derecha.

12 Empuja la roja que hay abajo, a la izquierda, y luego intercambia las dos baldosas superiores. Por último, rellena el rincón de la parte inferior derecha con la azulona.







13 Desplaza la azulona superior hacia la izquierda y luego coloca la lila de la segunda fila encima. Deberías desplazar la amarilla de la fila dos hacia la derecha.

14 Intercambia la pareja central de la fila dos y luego desplaza la amarilla de la fila inferior hacia la izquierda.

15 En la fila inferior, intercambia la amarilla y la lila, desplaza la roja hacia la izquierda, y la lila hacia la derecha.

16 Arrastra la lila de la parte superior izquierda hacia la derecha, luego empuja la amarilla que hay en la parte superior derecha hacia la izquierda. Intercambia la otra amarilla con su vecina de la derecha.

17 En la columna alta, empuja la lila inferior hacia la derecha y la otra hacia la izquierda.

18 Intercambia las dos baldosas y luego las que hay tres filas más abajo.

19 Arrastra la verde de la base un espacio hacia la derecha. A continuación, desplaza la verde superior dos veces hacia la izquierda y por último intercambia las dos baldosas que hay abajo a la derecha.

20 Intercambia las baldosas de la parte inferior derecha y luego la lila y la roja que hay en el centro de la fila tres. Haz que la lila del centro de la fila de abajo se una a su amiga de la derecha.

21 En la segunda fila, empuja la amarilla de la derecha contra la pared y luego arrastra también a su vecina.

22 Rellena el hueco que hay en la parte inferior derecha con la baldosa lila y luego lleva también hasta allí a su comadre de color.

23 Arrastra la verde que hay en la parte inferior izquierda hacia la izquierda y luego haz que la azulona de la fila superior le caiga encima. A continuación, crea una cadena triple de azulonas en la fila dos.

24 Intercambia las baldosas centrales de la fila inferior y luego las que tienen encima. A continuación utiliza la amarilla para rellenar el hueco de la parte inferior izquierda y luego repite la acción con su amiga.

25 En la parte derecha, intercambia la amarilla y la roja de la fila tres, y luego repite con las mismas baldosas pero dos filas más abajo.

26 Intercambia la roja de la segunda fila con la amarilla de su izquierda. Haz caer la verde de la misma altura en la esquina inferior izquierda y luego desplaza a la roja caída hacia la derecha.

27 Intercambia la azulona y la roja del centro de la columna y luego empuja la roja hacia la derecha. Intercambia la azulona y la amarilla que hay encima y las baldosas que hay dos filas más abajo.

28 Desplaza la amarilla superior dos espacios hacia la derecha, y luego haz que la verde que tiene debajo caiga hacia la izquierda.

29 Desplaza la amarilla del centro hacia la izquierda y luego utiliza la del mismo color que hay debajo para crear una cadena triple.

30 En la tercera fila, deja que caiga la amarilla de la izquierda y luego cambia la roja de la base con su vecina de la derecha.

CLASE 2: PUZZLES 3D

31 Intercambia la amarilla de la derecha con su vecina de la izquierda.



32 Desplaza la azul de la izquierda un espacio hacia la derecha y luego haz que la amarilla que queda más a la izquierda caiga hacia la derecha.

33 Haz que la azulona que hay justo debajo de la superior caiga en el pozo.

34 Intercambia la amarilla y la roja que hay debajo de tu posición de salida.

35 En el extremo derecho, desplaza la amarilla de la izquierda para crear una cadena.

36 Desplaza la azul superior hacia la derecha dos veces, y luego arrastra la roja que tiene encima para crear un combo lateral en "T".

37 Desplaza la amarilla superior derecha hacia la izquierda. Haz lo mismo con su hermana de debajo. Por último, empuja la amarilla que hay en el centro de la columna dos hacia la izquierda.

38 Arrastra la amarilla superior dos espacios a la derecha y métela en el hueco.

39 Mueve la amarilla superior hacia la derecha. Cuando aterrice, cámbiala con la azulona de su izquierda.

40 Desplaza la azulona de tu izquierda hacia la derecha.

CLASE 2: PUZZLES DE ACCIÓN

41 Arrastra la amarilla superior hacia la izquierda y, cuando desaparezca, coloca la roja superior encima.

42 Arrastra la azulona de la segunda fila dos espacios hacia la izquierda a toda pastilla.

43 Poco a poco, rellena el rincón inferior derecho con la verde y, luego, el de la izquierda con la roja superior.

44 Deja caer la roja de la segunda fila en el hueco inferior y, luego, a toda prisa, desplaza la roja que cae hacia la derecha, justo encima.

45 Desplaza la amarilla de la segunda fila hacia la izquierda, luego la azul hacia la derecha y, por último, justo cuando desaparezca la azulona, arrastra la amarilla original hacia atrás.

46 Rellena el hueco de la parte inferior izquierda con la verde, luego empuja la lila de la derecha hacia la izquierda, hasta donde está la primera roja. Ahora tienes tiempo de empujar las dos verdes de la derecha, a toda prisa, para formar una cadena de cinco.



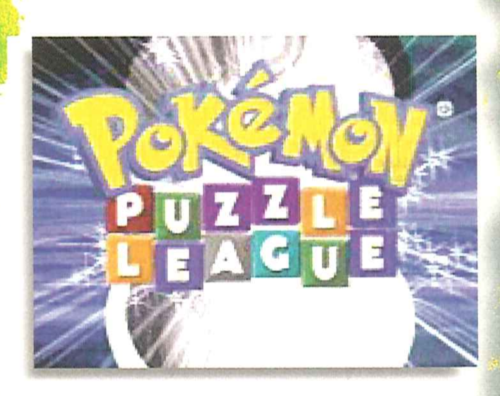
47 Intercambia la lila de fila inferior con la verde de su derecha y, de inmediato, deja caer la verde que tiene encima hacia la derecha.

48 Deberías empujar la verde de la fila inferior hacia la derecha. Intercambia la lila y la verde que hay encima y luego, cuando las verdes del centro amenacen con desaparecer, arrastra hacia atrás de nuevo a las baldosas inferiores.

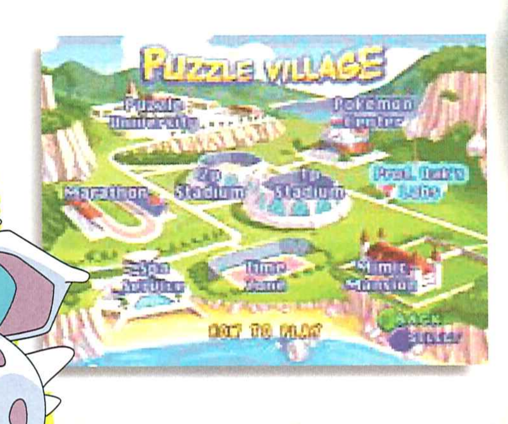
49 Atención. Primero tira hacia la izquierda de la amarilla que hay en el centro de la columna y luego repite con la lila de debajo. Cuando desaparezca la roja inferior, rellena su espacio con la lila para crear una cadena de cuatro. Haz lo mismo con la amarilla que hay debajo cuando desaparezca la lila inferior y, luego, y ahora viene lo difícil, desplaza la verde inferior hacia la izquierda cuando las dos filas estén a punto de juntarse.

50 A la izquierda con el bloque azulón superior, y a la izquierda también con el amarillo cuando caiga sobre el suelo.

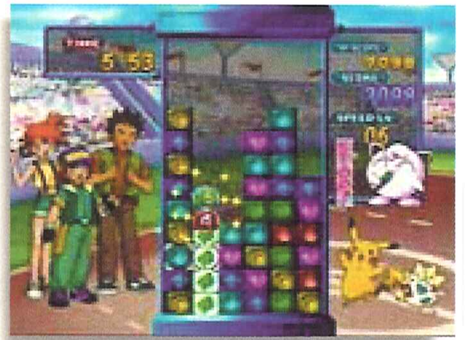














CLASE 3: PUZZLES BÁSICOS

1 Desplaza las tres lilas en el medio, de abajo a arriba.

2 Intercambia la azul y la amarilla de la tercera fila y, luego, mueve la amarilla superior hacia la derecha antes de intercambiarla con su nueva vecina azul.

3 Arrastra la verde de la tercera fila dos espacios a la derecha y, luego, la azulona de la misma fila en sentido contrario.

4 Deja caer la tercera verde que tienes empezando desde el fondo a la derecha y, luego, intercambia la verde y la lila de la fila dos.

5 Rellena el rincón derecho con la azul del fondo y, luego, arrastra la lila que hay en la parte inferior derecha dos espacios a la izquierda.

6 Intercambia la roja de la fila de abajo con la verde y, luego, repite la acción con la roja que hay encima. A continuación deja caer la roja de arriba para crear una "T".

7 Tira de la roja de arriba a la derecha y, luego, intercambia las baldosas centrales de la fila dos antes de crear una cadena triple.

8 Intercambia las dos baldosas centrales de la fila dos, y las dos que hay justo debajo. A continuación haz que la verde superior caiga al "pozo".

9 Desplaza la azul superior hacia la derecha y luego intercámbiala con su nueva vecina roja. Después, arrastra la amarilla inferior hacia la izquierda.

10 Arrastra la amarilla superior dos veces hacia la derecha y crea una cadena triple en la fila dos.

11 Traslada la baldosa lila de la base hacia la derecha y, a continuación, rellena el agujero de la derecha con la roja de la fila dos. A continuación desplaza las dos rojas de la columna hacia la derecha (primero la de abajo) e intercambia las baldosas centrales de la base.

12 Arrastra la roja que queda más a la izquierda en la fila del fondo hacia la derecha y, luego, cámbiala por la verde al lado de la cual caerá.

13 Mueve la azul de la cuarta fila dos espacios hacia la derecha y, luego, la azul de encima hacia la derecha. Arrastra la azulona superior hacia la izquierda y luego hacia la derecha.

14 Haz que la azulona que hay en el centro de la fila de abajo empuje a la otra y luego desplaza la amarilla de encima dos espacios hacia la derecha.

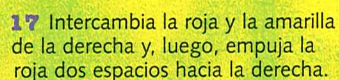
15 Hazte con la segunda roja que hay en la columna larga, empezando por abajo, y desplázala hacia la izquierda. Después, empuja la amarilla de la segunda fila hacia la derecha.

16 Arrastra la amarilla de la segunda fila dos espacios hacia la derecha y, luego, empuja la roja dos espacios hacia la derecha.









17 Intercambia la roja y la amarilla de la derecha y, luego, empuja la roja dos espacios hacia la derecha.

18 Tira de la roja de arriba dos veces hacia la derecha y luego cámbiala por la azulona que queda a su lado.

19 Arrastra la azulona de la fila de abajo hacia la derecha y, luego, la roja también hacia la derecha hasta juntarlas. Desliza la azul de arriba hacia la derecha y cámbiala por la azulona.

20 Desplaza la verde de la segunda fila que queda más a la izquierda hacia la derecha y luego arrastra la otra verde de la misma fila hacia la izquierda. A continuación, haz una "T" con la verde de arriba.

21 Empuja la azulona de la tercera fila hacia la derecha y la roja que hay debajo hacia la izquierda tres veces.

22 La roja de la base hacia la izquierda. La roja que tiene encima, hacia la izquierda. La última roja, hacia la izquierda. Por último, haz una "L" invertida con baldosas amarillas.

23 Arrastra la roja de la fila cuatro hacia la derecha antes de crear una columna de verdes justo debajo.

24 La verde de abajo hacia la derecha. A continuación, haz caer la segunda verde más alta y luego la lila que hay detrás, hacia la izquierda. Por último, crea una "L" de verdes.

25 En la columna de la izquierda, haz caer primero la roja y luego la verde para, a continuación, intercambiar la roja y la lila que hay casi tocando el techo.



26 Intercambia las baldosas azulona y roja de la fila cuatro. Intercambia las baldosas centrales de la fila de abajo y luego la pareja que hay justo encima. Por último, empuja la azul de la segunda fila hacia la izquierda.

27 En primer lugar, tira de la roja más alta hacia la izquierda. Después, en la primera columna, desliza la verde hacia la izquierda y luego la amarilla. Por último, intercambia la roja y la azulona de la fila dos.

28 Desplaza hacia la izquierda la baldosa azulona solitaria de la fila dos. A continuación, en la pila pequeña que queda a su derecha, arrastra la lila de arriba hacia la izquierda y luego haz caer la roja que corona.

29 Desplaza las dos azulonas de abajo hacia la derecha. Arrastra la azulona que queda encima hacia la izquierda y luego la roja superior también hacia la izquierda. A continuación, la lila de encima hacia la derecha.

30 Rellena el hueco con la lila y, luego, desliza la azulona hasta que quede encima. En la fila superior, empuja la azulona hacia la derecha antes de unir las rojas.

CLASE 3: PUZZLES 3D

31 Desplaza la azulona que hay encima de la pequeña "L" hacia la izquierda dos veces.



32 Dos espacios a la izquierda para la roja superior; a continuación, arrástrala hasta que se una a sus amigas de la fila uno.

33 En la columna más alta, desliza la segunda lila de la fila superior hacia la izquierda. Pulsa A otra vez y crea una "T" con la última lila que queda en lo alto.

34 En la base, tira de la azul de la izquierda hacia la derecha y luego utiliza la verde que hay arriba para crear una cadena triple.

35 Busca la azul que queda a la izquierda de la verde en la fila uno. Intercámbialas. Después, tira hacia la izquierda para crear una cadena triple de verdes.

36 Fila de abajo: intercambia la azul de la izquierda con la amarilla que queda a su derecha. A continuación, localiza la amarilla que hay justo encima y muévela dos espacios hacia la izquierda.

37 ¡Rápido! Busca la pequeña "L" de azules y tira de su baldosa superior hacia la izquierda para crear una "T" gigante. A continuación, desliza la roja de arriba hacia la izquierda a toda prisa.

38 Justo a la izquierda, intercambia la lila y la azulona de la sexta fila y repite la acción con la pareja de encima. Por último, intercambia la amarilla y la roja que hay entre las azulonas.

39 Desplaza hacia la izquierda la azul que queda a la izquierda de la columna alta y luego su colega de la quinta fila hacia la derecha. Intercambia la roja y la amarilla.

40 Busca las parejas de rojas y amarillas que hay en la fila de abajo e intercambia las del centro para que concuerden. Desplaza la amarilla que hay encima hacia la izquierda.

CLASE 3: PUZZLES DE ACCIÓN

41 Primero, la roja superior hacia la izquierda. Crea una cadena triple con la amarilla del centro y sustituye la amarilla del medio con la lila que hay al lado cuando desaparezca.

46 A toda velocidad, arrastra la pieza azul más alta de la primera columna hacia la derecha y luego vuelve a pulsar A. Repite la acción en la columna dos, pero hacia la izquierda.

47 Empareja las dos azules de abajo, espera a que brillen las amarillas y luego arrastra la roja de la fila dos hacia la izquierda dos veces.









42 Desplaza la azulona de la fila cuatro hacia la izquierda. A continuación, intenta pillar la segunda amarilla más alta cuando caiga a la segunda fila, y muévela hacia la izquierda.

43 En primer lugar, haz que la verde superior caiga hacia la izquierda y luego haz que la siga la lila de la misma columna. Cuando aterrice esta última, cámbiala por la roja.

44 Reúne a las amarillas e inmediatamente intercambia la azul y la roja que hay en el centro de la base.

45 Desplaza la azul que queda más a la izquierda. Mira hacia arriba y tira de la amarilla hacia la izquierda momentos antes de cambiarla a toda prisa por la roja que tiene a su derecha.

48 La roja de abajo hacia la izquierda y, a continuación, y sin mayor dilación, la amarilla de abajo hacia la derecha. Cuando veas una amarilla que aterriza a la izquierda, arrástrala hacia la derecha.

49 Tercera fila: la azul que queda más a la izquierda hacia la izquierda. Cuando hayan desaparecido las amarillas, tira de la azul que queda más a la derecha hacia la derecha.

50 Ahora necesitas ser rapidísimo: baja por la columna a toda prisa desde la amarilla hasta la azulona y desplaza cada baldosa un espacio hacia la derecha.

EL MES QUE VIENE...





CÓMO...

salvar el mundo en

THE WORLD IS NOT ENOUGH

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *TWINE* en nuestro número 38 y llegamos a la siguiente conclusión:

"No tendrá ideas nuevas, pero cuenta con acción de disparos y sigilo de la mejor calidad."

64 STAR GAME

91%

Segunda y definitiva entrega de nuestra guía misión a misión sólo para agentes secretos.

Desde luego, no hay título más indicado para este juego que "El Mundo Nunca es Suficiente", puesto que ésta será la sensación que tendrás cuando sea la vigésimo cuarta vez que mueres al intentar superar uno de los niveles.

Tal será tu enfado que no habrá persona en todo el planeta que no oiga tus gritos de rabia y desolación. Afortunadamente, contamos en nuestro equipo con un experto en materia de espionaje que ha hecho el trabajo sucio por ti. De esta forma, cuando te veas apurado en una de las nuevas 14 misiones a las que se enfrenta Bond en este cartucho, sólo tendrás que consultar estas seis páginas (así como las otras seis que publicamos el mes pasado) y llevar a la práctica los consejos que en ellas te damos. Aun así, esto no bastará y tú también tendrás que poner de tu parte demostrando que, a la hora de ser tan sigiloso como una serpiente ante su presa o tan rápido como un pistolero del oeste, no tienes rival. Y es que nadie dijo que ponerse en la piel de Bond era tarea fácil. Y menos aún salvar el mundo. Pero no te entretenemos más. Tienes una misión que cumplir...



◁ Bond no se está de nada. ¡Mira qué coche!

△ Haz "volar" a ese avión

▽ Escucha los consejos del "gordo"

MISIÓN 8: *MASCARADA*

El encuentro con la chica de la película.

Objetivos

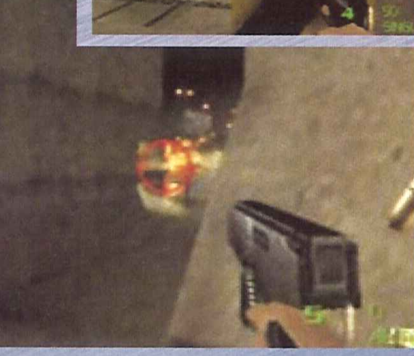
- **A. Infiltrarse en el centro de pruebas (sin levantar sospechas)**
- **B. Christmas debe sobrevivir**
- **C. Evitar herir a inocentes**
- **D. Recoger la tarjeta del localizador**
- **E. Escapar del pozo**

1 Lo primero que has de hacer es encontrar al oficial al mando (detrás del soldado con el que te topas al principio). Saca los documentos de transporte y enséñaselos al oficial. Éste te remitirá a la experta en física neumática, Christmas Jones, una chica Bond a la que notarás cierto parecido con una tal Croft. Tendrás que buscarla por la zona de las tiendas de campaña en la otra punta del campamento.

2 Baja en el ascensor con Christmas; luego, continúa por el túnel de enfrente. Utiliza el panel de control para abrir la primera puerta. Tuerce a la derecha y sigue a un científico por el túnel de la derecha. Tras abrir la siguiente puerta, te encontrarás cara a cara con Renard.

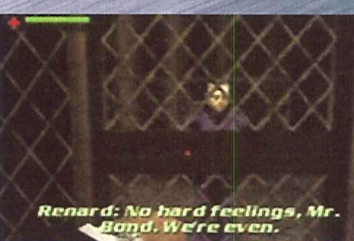
3 Gracias a Christmas, caerás al fondo de un foso de voladura. Elimina a los enemigos situados arriba y dispara el gancho al techo para poder escapar.





4 Sigue por el túnel hasta donde Christmas te está esperando y empuja la carretilla que te bloquea el paso. Vigila con los terroristas escondidos en las cavidades. Un buen truco consiste en disparar a todo lo que sea destructible, pues la explosión resultante matará al enemigo apostado junto al objeto.

5 Cuando la carretilla quede atascada entre las pesadas puertas, salta por encima de ella y continúa hacia el otro extremo. Tu objetivo aquí es el armazón que protege a Renard.



6 Renard activará una bomba tan pronto como deje de hablar. No te pares a escuchar lo que dice, en cuanto abra la boca, vuélvete y retrocede por el túnel. Tendrás que saltar para engancharte a la barra a rayas amarillas y negras que hay al final del túnel. Tras una breve secuencia de vídeo, aparecerás al otro lado de las puertas, cerca del foso de voladura.

7 Baja la pasarela hacia el túnel de la izquierda, eliminando los guardias a tu paso. Sería una pena que te mataran después de haber llegado tan lejos. Sólo recuerda que la encantadora Christmas Jones te está esperando en el ascensor al final del nivel. Tómate esta última parte con tranquilidad.

MISIÓN 9: *CIUDAD DE PASARELAS 1*

Primera visita al embarcadero.

Objetivos

- **A. Localizar a Zukovsky**
- **B. Mantener con vida a Christmas Jones**
- **C. No eliminar a los aliados**
- **D. Mantener con vida a Zukovsky**
- **E. Recuperar los archivos informáticos de la empresa pesquera**

1 Tendrás que atravesar el embarcadero para encontrar el almacén donde está Zukovsky. Dispara al candado que hay en lo alto de la puerta, deslízate dentro y procura no herir a ninguno de los hombres de Zukovsky cuando las cosas se pongan al rojo vivo de aquí a unos segundos.



2 Cruza el portal, tuerce a la izquierda y baja la rampa. Ten cuidado con la carretilla elevadora. En la sala que viene a continuación, ponte los anteojos de visión nocturna. Una vez hayas limpiado la habitación de terroristas, sal por la puerta grande del almacén y ve hasta el ascensor. Antes de subir, tendrás que deshacerte de todos los guardias que aparecen.

3 Camina hasta que llegues a una sala vacía con una cinta transportadora. Tras otra tanda aniquiladora, busca un interruptor que abre una puerta cerrada de la próxima sala.



4 Sal al exterior a través de la puerta que has abierto y saca otra vez los anteojos de visión nocturna. Liquida a los guardias y toca el interruptor para que baje el puente levadizo.

5 Cruza el puente con cuidado, ya que los guardias van armados con lanzacohetes. En esta área hay varios, y en las fijaciones de dificultad más elevada son capaces de revocarte a perpetuidad la licencia para matar de un solo disparo. Evita saltar por los aires, disparando ráfagas al lateral cuando divises que un cohete viene hacia ti, y girándote un poco para que tengas el guardia a la vista. No dejes de bombardearle hasta que caiga.

6 Entra en el siguiente edificio portuario, donde se encuentran algunos de los hombres de Zukovsky. Justo después de pasar por su lado, verás una sala sin techo y una pasarela. Hay un guardia con una granada y en un espacio tan reducido le será muy fácil matarte, a no ser que le liquides antes de que active el explosivo.

7 Sube la rampa y ve directo hacia el despacho de enfrente. Utiliza el módem en el ordenador de esta sala y conseguirás el último de los objetivos.



8 Ahora lo que has de hacer es salir de ahí. Ve a la sala siguiente y salta al muelle. Cruza la pasarela para acabar el nivel.

MISIÓN 10: CIUDAD DE PASARELAS 2

Planta cara a un helicóptero con muy malas intenciones.

Objetivos
- **A. Volver junto a Zukovsky**
- **B. Recoger el equipo del coche de Zukovsky**
- **C. No eliminar a los aliados**
- **D. Destruir el helicóptero de ataque**



1 Tras equiparte con la armadura corporal y la munición que hay detrás de ti, abandona el primer edificio. Baja el puente levadizo de enfrente y crúzalo corriendo mientras se mueve. Corre pegado a la derecha para evitar la hoja de la sierra.

2 Una vez dentro del almacén, busca a los hombres de Zukovsky, quienes la han emprendido a tiros con los terroristas. Puedes ayudarlos eliminando a los malos que anden despistados. Recoger un lanzagranadas cuando vas de camino a la oficina te facilitará mucho las cosas. Sal del almacén y dirígete a la siguiente pasarela.

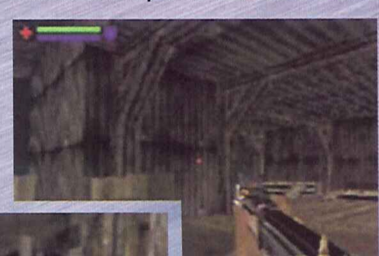
3 La pasarela se resentirá con los cortes de los helicópteros serrucho, pero aún puedes cruzarla. Cuando el tramo que pisas empiece a ceder, corre hacia el otro extremo. Si caes, encontrarás una escalerilla escondida cerca de unos bidones que te llevará de vuelta al nivel correcto.

4 La siguiente área es bastante asequible, pero no vayas corriendo a menos que el cronómetro apriete. Avanzar paso a paso es una buena táctica, así no alertarás a los muchos guardias que pueblan el área hasta que estés casi encima de ellos.



5 Continúa hacia los muelles y el cobertizo para barcas. Escucha el ruido del helicóptero bombardero en el exterior y espera a que se haya ido antes de proseguir. Aún no es la hora de ir a por él.

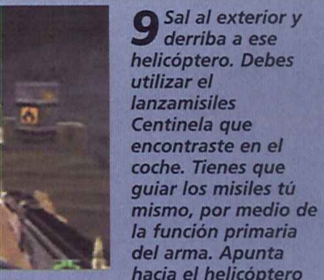
6 Dirígete hacia el próximo grupo de tres pasarelas, bajo el asedio de los helicópteros serrucho. Toma la pasarela de la derecha y toma carrerilla para saltar los tramos rotos. Permanece alerta, porque además de los helicópteros hay un guardia armado con un lanzacohetes, situado en una posición difícil de alcanzar.



7 Atraviesa el siguiente almacén y sigue la dirección hacia los embarcaderos. Ten cuidado con el helicóptero bombardero. Para evitar los disparos, agacha la cabeza y cruza corriendo la pasarela. No hieras a ninguno de los hombres de Zukovsky.

8 Ve al centro de la plataforma del embarcadero y baja la rampa, al final de la cual encontrarás el coche de Zukovsky. Éste está guardando una importante arma en el maletero, la cual vas a necesitar en la confrontación final con el helicóptero de ataque. Si te quedas sin munición en cualquier momento de la batalla, vuelve al coche para recoger más provisiones.



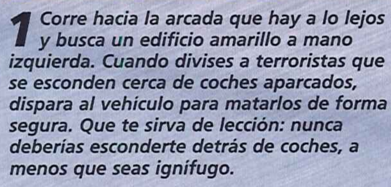


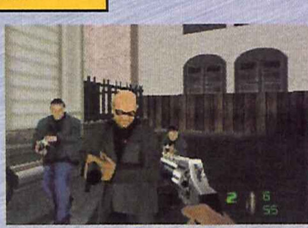
9 Sal al exterior y derriba a ese helicóptero. Debes utilizar el lanzamisiles Centinela que encontraste en el coche. Tienes que guiar los misiles tú mismo, por medio de la función primaria del arma. Apunta hacia el helicóptero bombardero antes y después de disparar para asegurarte de que aciertas al objetivo. Al moverte para evitar el fuego que viene, aún necesitarás mantener la mira fijada al helicóptero para que los misiles tengan un blanco seguro. Practica utilizando el arma en el modo multijugador hasta que le hayas pillado el tranquillo. Ve abajo y habla con Zukovsky para poder acceder al siguiente nivel.

MISIÓN 11: TRÁNSFUGA

Un rescate muy peligroso.

Objetivos
- **A. Perseguir a Bullion (y no dejarle escapar)**
- **B. Rescatar a los rehenes**
- **C. Christmas debe sobrevivir**
- **D. No herir a inocentes**





1 Corre hacia la arcada que hay a lo lejos y busca un edificio amarillo a mano izquierda. Cuando divises a terroristas que se esconden cerca de coches aparcados, dispara al vehículo para matarlos de forma segura. Que te sirva de lección: nunca deberías esconderte detrás de coches, a menos que seas ignífugo.

2 La sección de calles está llena de callejones sin salida. De hecho, sólo hay un modo de salir, aunque si andas escaso de munición o salud deberías comprobar cada puerta y esquina que encuentres por el camino.

3 Dispara un solo tiro o ráfagas cortas y controladas, pues los rehenes tienen la manía de aparecer al más ligero sonido de disparos. Un comportamiento de lo más curioso, considerando todo el tiempo que han pasado en cautividad con los cañones de los rifles apuntándoles.

4 Hay dos grupos de rehenes en el área de la piscina y tres más en la sección que le sigue. Cuenta los rehenes que has liberado, pues si faltase alguno no lograrías el Objetivo B. En caso de que eso ocurriera, retrocede hasta que los rehenes pendientes te salgan al paso, exponiéndose a que les dispares.



5 Cuando llegues al área de la lavandería, crúzala y pasa por las tablas que van al tejado del próximo edificio. Busca una claraboya que hay a mano izquierda y métete en el tubo de ventilación que baja hasta el balcón inferior. Tuerce a la derecha para pasar la arcada, después otra vez a la derecha y finalmente cruza la puerta de la izquierda. Baja los escalones y sigue por el sendero. Allí, espera al siguiente grupo de rehenes.

6 Tras cruzar la doble puerta, libera a los últimos rehenes. Vigila con el terrorista que te acecha por detrás. En los niveles de mayor dificultad, te disparará por la espalda si no le liquidas inmediatamente después de cargarte al tipo que tienes justo enfrente.



7 Tuerce a la derecha, cruza la doble puerta y dirígete hacia la entrada más a la izquierda. Utiliza la escalera para acabar la misión.



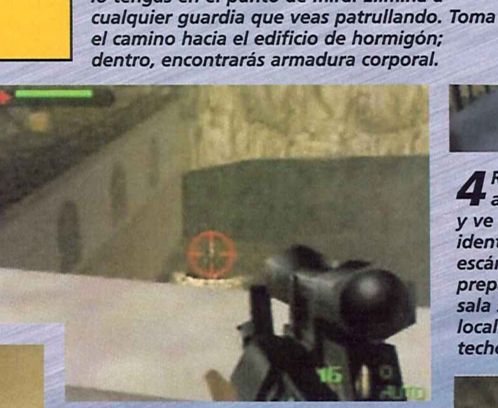
MISIÓN 12: *ÁNGEL CAÍDO*

Te acercas al final, y las cosas se complican todavía más.

Objetivos

- **A. Abrir la puerta de seguridad con la huella dactilar de Bullion**
- **B. Rescatar a M a toda costa**
- **C. Evitar que Elektra avise a Renard**
- **D. No eliminar a los aliados**

1 Sube la escalera de caracol y despeja el área de guardias desde esa posición privilegiada. Tras haber desactivado la cámara de seguridad entra en la oficina, donde encontrarás el escáner de identificación dactilar. Este dispositivo te servirá para conseguir las huellas digitales de Bullion. Si fuera por nosotros, le habríamos matado y cortado las manos, pero ése no es el estilo de Bond.

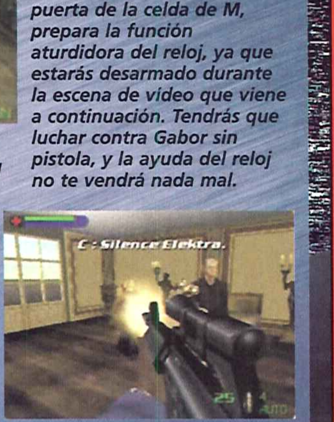


2 Vuelve al balcón que hay al otro lado de la posición de inicio. Apunta a un búnker situado a la izquierda del puerto con el rifle de francotirador y liquida a Bullion en cuanto lo tengas en el punto de mira. Elimina a cualquier guardia que veas patrullando. Toma el camino hacia el edificio de hormigón; dentro, encontrarás armadura corporal.

3 Baja la rampa y ve hacia el puerto. Llegarás al lugar donde Bullion te aguarda pacientemente. Para obtener sus huellas digitales, lo único que tienes que hacer es apuntar el escáner en esa dirección y apretar el gatillo.

4 Retrocede para subir la escalera, atraviesa la oficina de seguridad y ve derechito a la pantalla de identificación dactilar. Utiliza el escáner para abrir la puerta y prepara el gancho. La siguiente sala se llenará de gas asfixiante; localiza el punto de amarre en el techo y vete de ahí como alma que lleva el diablo.

5 Sube los peldaños que conducen a lo alto de la torre y ábrete paso hasta las celdas, situadas en el vestíbulo de la derecha. Antes de abrir a tiros la puerta de la celda de M, prepara la función aturdidora del reloj, ya que estarás desarmado durante la escena de vídeo que viene a continuación. Tendrás que luchar contra Gabor sin pistola, y la ayuda del reloj no te vendrá nada mal.



6 Sal del área de las celdas y sube la escalera de caracol que lleva al final del nivel. Hay unos cuantos guardias más esperando a robarte la poca salud que te queda, así que ándate con cuidado. Después de contemplar la siguiente escena de vídeo, elimina a Elektra y estarás a un paso de esa cita con Christmas.



MISIÓN 13: *HUNDIDO*

Mantén la respiración, estás a punto de sumergirte...

Objetivos

- **A. Subir a bordo del submarino**
- **B. Localizar a Christmas y rescatarla sin un rasguño**
- **C. Acceder a la sala de control**
- **D. Evitar bajas entre la tripulación**
- **E. Destruir los controles de navegación**
- **F. Escoltar a Christmas hasta la sala de minas**

1 En la primera parte de este nivel, activar una alarma significaría arruinar la misión. Sé prudente: no dispares ninguna arma ruidosa si puedes evitarlo.

2 Avanza con sigilo durante la primera sección y dispara únicamente si los guardias están solos o de espaldas. Esto reducirá las posibilidades de que alguno de ellos haga sonar la alarma. Puedes destruir las alarmas mediante el reloj.

3 Cuando llegues al submarino, desciende por la escotilla de inmersión y dirígete hacia la estructura principal de la nave, matando a todo guardia que se cruce en tu camino. Si encuentras a Christmas antes de emprender esta operación de limpieza, lo más probable es que quede atrapada en el fuego cruzado.







4 Christmas puede estar en cuatro sitios diferentes. Tendrás que comprobarlos todos y rezar para que la encuentres pronto, porque la localización es producto del azar. No intentes destruir los controles de navegación del submarino antes de salvarla. Será inútil.

Esta misión continúa en la página siguiente GO! GO!

viene de la página anterior GO! GO!

5 Busca un vestíbulo detrás de la sala de entrada. Hay un guardia y un rehén. Existe una posibilidad entre cuatro de que sea la chica que andas buscando.

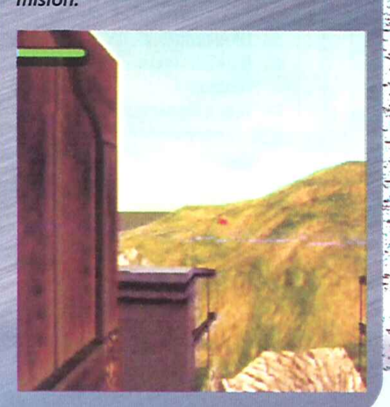
6 La siguiente puerta, situada en la sala de entrada, oculta el mismo panorama. Un guardia, un rehén y la esperanza de que se trate de Christmas.

7 Tras la próxima puerta hay un pasillo que se extiende alrededor de un bloque de pequeñas habitaciones. Dos de esas estancias encierran rehenes, pero deberían ser los últimos lugares donde mirar.



8 Con la doctora a la zaga, continúa tu visita por el submarino, ésta vez hacia la sala de control. Pero no entres en ella –aún no. Cruza la puerta y sigue recto para acceder a una sala con una pequeña escotilla en el suelo. Baja la escalerilla junto con Christmas y ella se encargará de cumplir el Objetivo E.

9 Sube la escalerilla y entra en la sala de control sin dejar de eliminar cualquier residuo terrorista. Dispara al panel de control para cumplir el único objetivo que te queda pendiente y poder así completar la misión.



MISIÓN 14: *DESINTEGRACIÓN*

Afronta tu última misión con el valor que caracteriza a Bond...

Objetivos

- **A. Entrar en la sala del reactor**
- **B. Eliminar a Renard**
- **C. Proteger a Christmas**
- **D. Detener la desintegración del reactor**

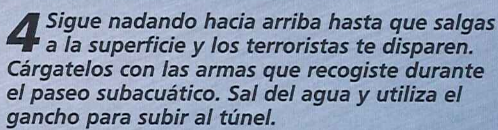
1 Vigila que el indicador de temperatura no llegue al rojo durante todo el nivel. Se trata de un temporizador, por lo que si llega al máximo, se producirá la fusión accidental en el reactor nuclear. Entonces pasarías a ser un ex agente secreto.



2 Ve nadando hasta la escotilla, entra y busca una válvula. Hazla girar pulsando B, así conseguirás parar el vapor que bloquea el extremo opuesto de la sala. Vuélvete y pasa a través de una abertura en la pared de enfrente. Espera un momento a que el medidor de oxígeno se recargue en la próxima bolsa de aire, luego nada hacia el fondo del submarino.

3 Cruza el siguiente túnel y entra en una sala con escotillas en el suelo; allí podrás armarte. Continúa, sumergiéndote cada vez más profundamente, hasta que llegues a una sala en la que hay un miembro de la tripulación muerto. Nada a través de la puerta del rincón, gira a la derecha y luego busca escotillas de salida en el techo.





4 Sigue nadando hacia arriba hasta que salgas a la superficie y los terroristas te disparen. Cárgatelos con las armas que recogiste durante el paseo subacuático. Sal del agua y utiliza el gancho para subir al túnel.



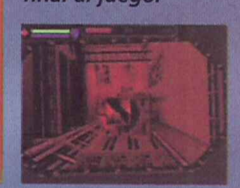
5 Continúa por los túneles y pasa por un portal medio derrumbado. Nada más cruzar una puerta blanca, busca un punto de anclaje. Sube y entra en la sala del reactor.



6 Eliminar a Renard y detener la desintegración no es especialmente difícil. Mientras él se queda encima de ti en el interior de la cámara de protección, pulsa el botón rojo. Lograrás ambos objetivos a la vez.

7 Todo lo que te queda por hacer en esta misión es salir del submarino. La última sección es muy sencilla, tendrás que subir con la ayuda del gancho e implicarte en alguna que otra pelea con algún terrorista obcecado. Al alcanzar la escotilla de salida que hay en el techo, pondrás punto y final al juego.





TRUCOS EXTRA

Supera los tiempos que te indicamos para activar cada uno de estos trucos.



TRAJE DE SEGURATA

Completa King's Ransom como Agente Secreto en menos de 3'45".

TRAJE DE CIENTÍFICO

Completa Masquerade como Agente 00 en menos de 4'20".

TRAJE DE SOLDADO

Completa Midnight Departure como Agente en menos de 3'05".



TRAJE DE CIVIL

Completa City of Walkways 1 como Agente en menos de 3'35".

TRAJE CLÁSICO

Completa el juego en el nivel de dificultad Agente Secreto.

TRAJE CONTEMPORÁNEO

Completa el juego en el nivel de dificultad Agente.



TRAJE DE CAMUFLAJE

Completa City of Walkways 2 como Agente Secreto en menos de 3'45".

TRAJE EXÓTICO

Completa Cold Reception como Agente 00 en menos de 3'25".

TRAJE DE LA MARINA

Completa A Sinking Feeling como Agente 00 en menos de 2'55".

ENTRAJADO

Completa Courier como Agente Secreto en menos de 2'00".

ESCENARIO AIR RAID

Completa Masquerade como Agente en menos de 3'15".

ESCENARIO DE CAPTURAR EL MALETÍN

Completa Turncoat como Agente Secreto en menos de 3'20".

ESCENARIO DEL CASTILLO

Completa Subway como Agente en menos de 2'15".

ESCENARIO DEL BOSQUE

Completa Night Watch nocturna como Agente 00 en menos de 2'20".

ESCENARIO SKY RAIL

Completa Cold Reception como Agente Secreto en menos de 3'15".

ESCENARIO DEL SUBMARINO

Completa Submarine en menos de 2'30".

ESCENARIO DEL REY DE LA COLINA POR EQUIPOS

Completa King's Ransom como Agente en menos de 2'20".



MODO GUERRA DE ARTILUGIOS

Completa Fallen Angel como Agente Secreto en menos de 2'45".

MODO PISTOLA DORADA

Completa el juego como Agente 00.

MODO REGUERO DE PÓLVORA

Completa City of Walkways 2 como Agente en menos de 3'00".



CÓMO...

llegar siempre el primero en

MICKEY'S SPEEDWAY USA

Conoce al dedillo cada uno de los circuitos con nuestra completa guía. (1ª Parte)

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *Mickey's Speedway USA* en el número 38 y llegamos a la siguiente conclusión:

"No es *Mario Kart*, pero *Mickey's Speedway USA* es un rival decente, aunque terriblemente poco original."

84%



M*ario Kart*, uno de los diamantes más pulidos de Nintendo, ha visto cómo se sucedían tras de sí infinidad de imitaciones de una calaña espantosa: el mero recuerdo de *Penny Racers* basta para revolvernos el estómago.

Menos mal que *Mickey's Speedway* no pertenece a este grupo deleznable. Quizá no brille tanto como su antecesor de Rare, *Diddy Kong Racing*, pero gracias a unos circuitos de primera y a una conducción adecuada, la diversión al volante está más que asegurada. No obstante, y como suele ser habitual en Rare, *Speedway* es una bestia de armas tomar, y por esta razón hemos elaborado una guía que analiza paso a paso todos los circuitos. Prepárate para ser objeto de todas las artimañas habidas y por haber de manos de estos, a priori, encantadores personajes con cara de no haber roto nunca un plato. Aquí no hay trucos que valgan, así que tendrás que apelar a tu destreza y a tus reflejos si quieres que esa copa dorada que sostiene Mickey sea tuya. A sus puestos...

△ Aquí empieza tu paseo por los EE.UU.



◁ Recoge tantos ítems como puedas, pero no pierdas tiempo.



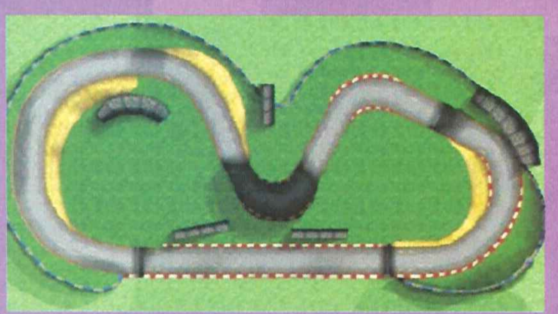


△ El monte "Rosevelt" a la vista.

◁ Controlar el derrape es esencial

PROBLEMAS DE TRÁFICO

Es el primer campeonato al que te enfrentas. Con un poco de práctica, no te dará ningún dolor de cabeza.



INDIANÁPOLIS

1 En primer lugar, pulsa A en cuanto aparezca la tercera luz roja para realizar una salida fulminante. A continuación, vuela por la recta y recoge los iconos de la derecha.

2 Para no salirte de la prolongada curva, colócate a un kart de distancia de la hierba, gira a tope a la derecha y pulsa R. A continuación, mientras mantienes pulsado R, puedes tirar del stick hacia la izquierda para apurar por el interior de la curva al tiempo que viras suavemente hacia la derecha para pasar sobre las monedas. Para conseguirlo, empuja un pelín el stick hacia la izquierda, suelta, y vuelve a empujar. De este modo el vehículo no patinará.

3 Una vez hayas recogido la séptima moneda, cruza en diagonal hacia el borde del túnel. Con un derrape marcado y corto sobre las bandas rojiblancas bastará para tomar la curva. Después, cruza en diagonal la pista y entra en la curva siguiente.

¡CONSEJO!
En cada circuito os mostramos la ruta más corta, pero no tienes por qué seguirla a pies juntillas en todas y cada una de las vueltas. En las vueltas dos y tres, quizá sea mejor desviarse un tanto para poder recoger los ítems de velocidad que puedan quedar.

4 Encara la última curva de forma similar a la primera: corta por la arena para dejar atrás a los corredores del ordenador y, a continuación, vira con suavidad hacia la izquierda para recoger las monedas que hay al otro lado de la línea de meta.



¡LA PIEZA DE REPUESTO!
La Bujía está oculta en un hueco pequeño y oscuro, debajo del pilar izquierdo del primer puente.

SAN FRANCISCO

1 De los cuatro ítems que tienes delante, pasa sobre los dos del medio y, a continuación, derrapa levemente por el borde interior de la entrada del túnel. De este modo podrás dirigirte en línea recta hacia el borde izquierdo de la salida del túnel y superarla con un leve derrape.

2 Recoge los dos ítems que hay a la derecha del circuito. Derrapa en la curva de 90º y suelta R lo antes posible para encarar el acelerador de la montaña.

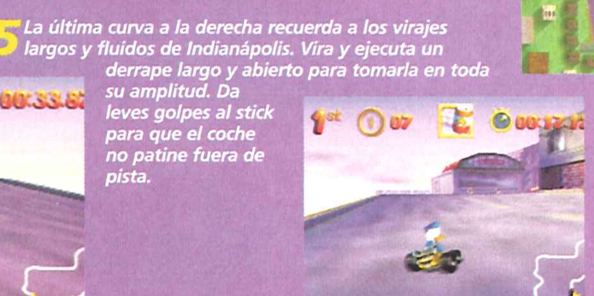
3 Derrapa en cuanto pases sobre el segundo salto y tira hacia la derecha del stick si quieres aterrizar encarando en la dirección adecuada para tomar la curva. No tienes que seguir el trazado en zigzag, ya que hay un camino que cruza por el centro de ambas curvas y, de paso, puedes embolsarte unos tres ítems.



4 Apura en las dos curvas siguientes y ejecuta un derrape para superar también la siguiente. Pégate bien al siguiente viraje que viene a continuación.

¡CONSEJO!
Resulta de vital importancia elegir al piloto adecuado. Mickey y Donald, por su equilibrio, son los mejores, aunque la velocidad de Goofy y Pete quizá sea más adecuada al trazado del circuito.

5 La última curva a la derecha recuerda a los virajes largos y fluidos de Indianápolis. Vira y ejecuta un derrape largo y abierto para tomarla en toda su amplitud. Da leves golpes al stick para que el coche no patine fuera de pista.





NUEVO MÉXICO



1 Al igual que en el zigzag de San Francisco, puedes cruzar por entre las dos curvas sin problemas. No obstante, ten cuidado con la trampa de arena, que puede reducir tu velocidad cuando pases derrapando por la última curva a la derecha.

2 Derrapa en la curva siguiente hasta que apuntes al vértice del siguiente viraje a la izquierda; a continuación, continúa con el derrape (bien pegadito a la banda) hasta que apuntes hacia el lado derecho de la entrada al túnel que tienes delante.

3 Como te pases de velocidad en la entrada al túnel te la pegarás contra la pared. Entra con precaución y vira hacia la izquierda del muro prominente, preparado para...

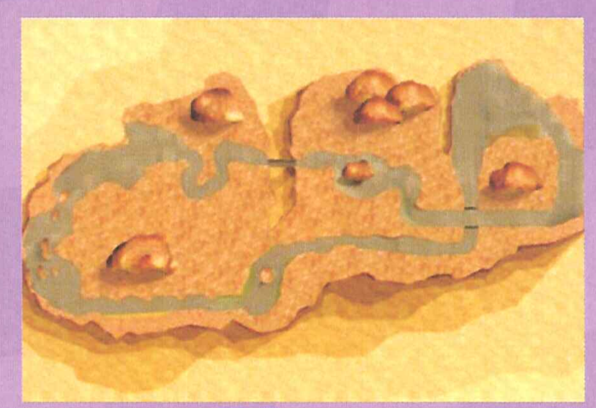
4 ...encarar el derrape más largo de tu carrera al volante. Si puedes dar ligeros golpes al stick mientras derrapas por el tramo de madera de la pared conseguirás superar la pared rocosa cubierta de hierba que aparece a la derecha (eso si no patinas fuera de pista). Completa el derrape de modo que al final apuntes hacia al arco natural que tienes delante.

5 Busca los galones que se ven a lo lejos y apunta con el vehículo hacia la flecha de la derecha cuando cruces y superes el túnel. Derrapa cuanto antes al rodear la arena (ni tocarla) y dirígete hacia la línea de meta.

¡CONSEJO!
Si juegas en el modo Campeonato, no pares de recoger armas hasta que des con una decente. En ese momento, no te separes de ella. Cada vez que un rival intente adelantarte, ya sabes lo que tienes que hacer.









¡CONSEJO!
No hay nada peor que dejar escapar un campeonato por una mala actuación en la última carrera. No corras ese riesgo: guarda las intentonas y no te avergüences por salir del juego justo antes de llegar a meta. Repite tantas veces como sea necesario para conseguir la copa Platinum.

GRAN CAÑÓN

1 Derrapa en cuanto pases el árbol y podrás deslizarte con elegancia por un sendero natural que cruza justo por el centro del barrizal. Suelta R y ejecuta un salto rápido a mitad de camino si lo crees necesario. También puedes pasar sobre el barro y perder la carrera.

2 Pégate a la derecha en el tramo que baja la ladera si no quieres pegártela contra la pared al final. Eso sí, todo a la izquierda para recoger los ítems que hay ese lado, justo antes de derrapar por el interior de la roca gigante.

3 Pasa del "atajo" que hay ladera abajo, ya que está lleno de barro y resulta impracticable.

4 Pasa sobre el acelerador de la derecha y ten preparado el dedo índice para pulsar R en cuanto pases sobre el salto, de modo que puedas encarar la curva en cuanto aterrices. Derrapa hacia la derecha de todos los barrizales excepto en el más redondo.

5 Una vez pasados los barrizales, la curva a la izquierda puede acabar con tus esperanzas. Toma la curva pronto y derrapa a tope a la izquierda. A continuación, rodea la roca por la derecha, tira a la izquierda para recoger las cuatro monedas del túnel y acelera. Por último, tira a la izquierda del stick en el último salto para planear sobre el tramo accidentado del circuito.







MOTORWAY MANIA

Un campeonato que pone a prueba tu pericia con el derrape.

LOS ÁNGELES

1 Para empezar, tira un poco del stick hacia la izquierda de modo que puedas superar la curva a la izquierda lo más pegado posible. No te cortes a la hora de pisar la hierba, ya que no reducirá la velocidad. No obstante, vete acostumbrando a derrapar desde el principio para ir consiguiendo monedas.

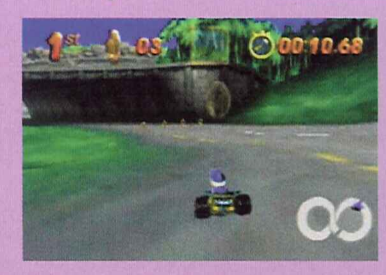
2 Completa ese derrape tan largo justo antes de encarar la fila de cuatro ítems y cruza el túnel en diagonal para encarar la siguiente curva.

3 En cuanto salgas a campo abierto, toma pronto la curva tan colosal para tomar con garantías el cambio de sentido más bestia del juego. En esta ocasión la arena sustituye a la hierba, así que perderás mucha velocidad si tus neumáticos se salen de la pista. Apura todo lo que puedas, pero jamás toques la materia amarilla.

4 Durante las dos curvas largas, recoge los ítems que estén más cerca de la calzada. A continuación, en las vueltas sucesivas, ve a por el resto.

5 Si das golpes suaves al stick podrás superar la gran curva sin que el coche te culee. Suelta R en cuanto veas el tramo final y, a continuación, pasa sobre uno solo de los ítems antes de cruzar la línea de meta. No seas avaricioso y deja los otros ítems para las vueltas siguientes.









¡CONSEJO!
Si buscas una carrera para practicar los derrapes, aquí la tienes. Refina el método de control del stick para no patinar fuera de pista en los virajes y tener que asistir a la triste situación que supone ver cómo los corredores del ordenador se pierden en la distancia.

ALASKA

1 *Si viras a la derecha en cuanto oigas la señal de salida, podrás derrapar alrededor del lado izquierdo del bloque de hielo. Una vez dentro del túnel, atrapa el ítem de la derecha e, inmediatamente, prepárate para un larguísimo giro a la derecha...*

2 *...que, gracias a unos cuantos toques al stick analógico y a ese dedo índice que tienes pegado a R, te llevará a superar sin problemas el tramo derecho de la bifurcación que te espera fuera. Sin embargo, en el rincón hay un buen montón de nieve, así que procura ajustar en el último momento.*

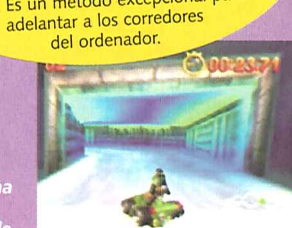




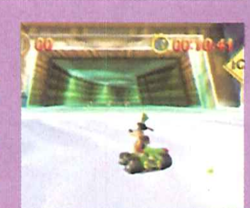
3 *Puedes cruzar el zigzag en línea recta; no gires hasta que no estés a punto de pasar sobre el impulsor. Písalo por su lado derecho y, una vez en el aire, tira a tope del stick hacia la derecha y gira hacia la derecha una vez dentro de la entrada al túnel.*

4 *Irás a toda pastilla, y ese túnel en zigzag puede ser tu peor pesadilla. Suerte que si vas por el centro, podrás superarlo en línea recta.*

¡CONSEJO!
No puedes derrapar sobre el hielo, así que no tires del stick hasta que no te encuentres sobre pavimento firme. Sin embargo, puedes cruzar los tramos helados sin problemas si no intentas girar. Es un método excepcional para adelantar a los corredores del ordenador.



5 *Sal del túnel con un derrape hacia la derecha del trazado y esquiva esa fina capa de nieve que cubre los laterales. Pasa sobre el acelerador, rodea el primer iceberg por la izquierda y zumba entre el bloque de hielo y la pared. ¡Y ya está!*



LAS VEGAS

¡CONSEJO!
Los ítems de aceleración no siempre van bien justo cuando los recoges. Guarda alguno para, por ejemplo, los atajos de Las Vegas. De lo contrario, no podrás saltar ni siquiera sobre el abismo más estrecho.

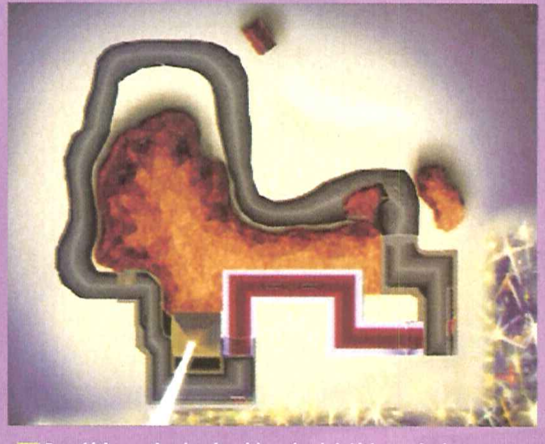


1 *Un pequeño impulso hacia la izquierda te permitirá esquivar la esquina de la acera que hay delante. A continuación, basta un breve derrape en la curva siguiente que conduce al casino. En las vueltas siguientes, puedes superar todo este tramo con un simple impulso que te permita alcanzar la rampa que queda justo delante de la línea de salida.*

2 *Un tramo con muchos giros de 90°, aunque puedes pasar del primero: salta sobre las baldosas y corre hacia el otro extremo. A continuación vira con un derrape en la curva siguiente y apunta hacia la izquierda de la columna de la derecha cuando salgas del casino.*

3 *Un poco más adelante podrás tomar una curva larga y ancha empezando por un lado y acabando por el otro. Cruza en diagonal el zigzag que viene después.*

4 *Este tramo desértico es casi, casi, una enorme recta, siempre y cuando te pegues al lateral del trazado. Al final de todo tienes un derrape considerable.*



5 *Por último, tira hacia el borde del último viraje a la izquierda, derrapa y, si dispones de un kart de los de primera, supera el puente gris tan estrecho que cruza el abismo y salta a la derecha para pasar sobre el foso del final. En un vehículo lento, limítate a seguir el trazado, pero no intentes saltar sobre la grieta que hay a la izquierda.*

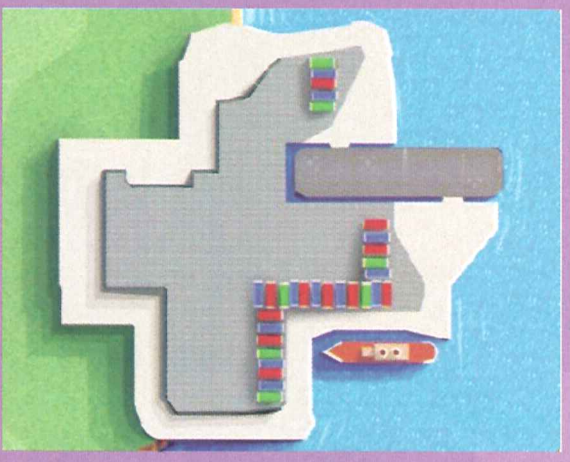
FILADELFIA

1 *Los ángulos rectos característicos de Mickey's Speedway campan a sus anchas en este circuito. Ya sabes, apura al máximo y tómalos por el interior.*

2 *Cuando entres en el primer almacén, gira tu kart de modo que encare el lateral derecho de la puerta de salida. Empieza a derrapar en cuanto pases sobre el resalto y después coloca el vehículo de modo que salga del edificio justo por el centro. Si fallas, lo más probable es que pases sobre el barro y pierdas velocidad.*

3 *Supera la curva siguiente (cuidado con la caja) y no dejes escapar el impulsor que hay en el interior del viraje. Después, sigue en línea recta por el centro del edificio siguiente, del que podrás salir por el centro de la puerta. A continuación, te queda un derrape rápido alrededor del muro rojo que hay fuera.*

¡CONSEJO!
Para esquivar los obstáculos de Filadelfia como, por ejemplo, las bocas de agua, dirígete de cabeza hacia ellos, salta con R, tira hacia la izquierda o la derecha con rapidez y después suelta R mientras sigues tirando hacia uno de los lados. Así podrás superarlos sin sufrir daños.



4 *La siguiente curva es de armas tomar, así que ábrete bien en el derrape y gira con antelación. Apura por el borde de las dos puertas del almacén y, a continuación, prepárate para la última curva a la derecha; para ello, vira poco a poco hacia la derecha.*





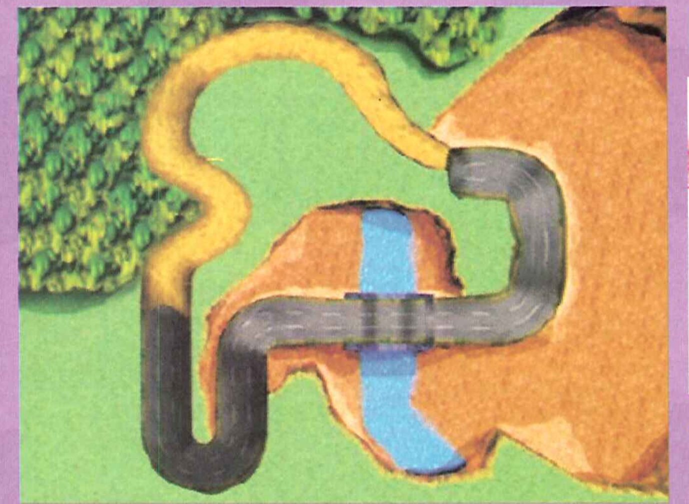
¡LA PIEZA DE REPUESTO!
Entra en el tercer almacén y busca en la esquina derecha, en la parte de atrás. Detrás de las cajas encontrarás la segunda pieza de tu nuevo kart.





FREEWAY PHOBIA

A estas alturas debes controlar bien todos los derrapes del juego, así que saca partido de ellos.



DAKOTA





1 Tira hacia la izquierda de inmediato y, además de recoger dos items, habrás conseguido la posición ideal para derrapar de entrada en el túnel siguiente. A continuación, dirígete hacia el impulsor que te espera a la izquierda.

2 No cometas el error de pensar que tu carga de impulsión te ayudará a superar la hierba sin perder velocidad al más puro estilo Mario Kart, ya que no es así. Deberás encarar el borde del primer arcén de hierba y rodearlo en última instancia para esquivar el siguiente.

3 Estás en el punto culminante de la carrera y puedes ejecutar un derrape laaaargo que abrace ese temible acantilado. Deja de derrapar cuando encares justo el centro del siguiente túnel.

4 A lo lejos verás cuatro monedas y, cuando te acerques al salto, tu kart debería encarar el que tienes a tu izquierda. Procura pasar por la parte izquierda de la hierba, de modo que puedas encarar con garantías el derrape que te espera a continuación...

5 ...y que te llevará hasta el impulsor siguiente, justo antes de la línea de meta. Ten cuidado, ya que en cuanto empieces la segunda vuelta deberás ejecutar un derrape rápido si no quieres pegártela contra la pared del túnel.

¡CONSEJO!
En las carreras cortas como ésta, en las pocas rectas debes sacar el máximo provecho posible de la lamentable munición de *Mickey's*. Ten siempre a mano un arma que lanzar a los corredores del ordenador cuando pasen. Si no lo haces, te adelantarán y no volverás a verles el pelo.

SEATTLE

1 Con una conducción agresiva, puedes cruzar por la mediana y hacerte, al menos, con tres items. Inténtalo, pero sólo si vas de derecha a izquierda.

2 ¿Preparado para el salto gigante? Haz la aproximación por la derecha, inicia un derrape en cuanto salgas despedido desde lo alto de modo que encares a la derecha cuando aterrices. Mantén pulsado R, martillea izquierda y derecha y supera el tramo de muros, justo hasta que llegues al "escalón" largo.

3 Salta el escalón por la parte izquierda (de ese modo resulta más fácil ejecutar un salto rápido) y sal del risco que viene a continuación por su parte más próxima. Una vez abajo, pégate a la izquierda y no dejes de recoger monedas.

4 Si oteas el horizonte, verás la base de una rampa en la parte izquierda del circuito. Súbete y, a continuación, derrapa a tope a la izquierda para seguir su trazado, justo antes de salir despedido por su parte alta. Gira a la derecha mientras surcas el aire y caerás justo en el centro del túnel que hay debajo.

5 Sigue la ruta del túnel: dos derrapes largos a la izquierda, uno a la derecha y no te preocupes demasiado por las colisiones con la pared. Sube la última montaña de la derecha y luego toma la última curva.

¡CONSEJO!
Para encarar la dirección adecuada ante una curva, no hay nada como girar en mitad de un salto. Tan sólo debes mantener pulsado R y girar como sueles hacer; puedes mantener la posición tanto tiempo como quieras, ya que no corres el riesgo de patinar. ¡Estupendo!













SEATTLE





1 Tienes que derrapar a tope muy pegado a la primera curva si quieres cruzar el puente y no caer al agua. Una vez estés en la carretera elevada, suelta R para controlar mejor el coche y poder recoger monedas.

2 Aunque parezca un tramo muy complicado, será mejor que empieces a derrapar mientras estás en el puente para superar el viraje que viene a continuación. Cambia de dirección en la segunda curva.



3 Cuando salgas del túnel, apura en la curva a la derecha y después pasa sobre el pavimento en la recta. No te relajes todavía, ya que aún debes superar la alcantarilla de la carretera y derrapar a tope a la derecha para entrar en un callejón súper enrevesado. A continuación te queda una curva de 90° de armas tomar; lo mejor es que anticipes el derrape para ahorrarte problemas.

4 Si empiezas a derrapar en cuanto el segundo tendedero pase sobre tu cabeza, y siempre y cuando dispongas de un kart con la velocidad del de Donald, como mínimo, podrás salir airoso del callejón y adentrarte sin problemas en el túnel azul oscuro.





¡CONSEJO!
Atención a los atajos. Nosotros utilizamos los barrios pobres de Nueva York porque te permiten apartarte de tus rivales armados. Pero quizá sea mejor seguir la ruta que sigue el resto, que incluye un acelerador, si juegas en los modos contra el crono.

5 Lo único que queda después del adrenalítico tramo central es un giro rápido a la izquierda y una curva larga y pronunciada a la derecha antes del viraje final, que te conduce a la línea de meta.

¡LA PIEZA DE REPUESTO!
Cuando hayas caído en los enrevesados túneles de la sala verde, busca la tercera pieza del coche en el rincón más oscuro de la zona.

¡CONSEJO!
Si quieres apurar de verdad en las curvas de 90°, ábrete bien, mantén pulsado R y gira para encarar la pared. A continuación, tira del stick en la dirección contraria, de modo que puedas derrapar lateralmente hasta superar la pared. Suelta R y saldrás en la dirección adecuada.



CHICAGO

1 Seguro que a estas alturas esos giros en ángulo recto no guardan ningún secreto para ti: pégate a la pared y dobla por el borde interior: a continuación conduce en diagonal para encarar el siguiente. Ábrete bien en el tercero si no quieres dejar escapar el acelerador.

2 Cuando llegues al tramo del mapa que queda en la parte inferior derecha, lucha contra tu instinto y ábrete bien en el derrape hacia la derecha que conduce a una colección de ítems a mano izquierda. Ya estás preparado para la rampa azul que te espera en una esquina de la sala.

3 Deberías empezar a derrapar en cuanto llegues al túnel lila. De lo contrario, nunca superarás el endemoniado giro de 90° que te espera ansioso.

4 Pasa sobre el impulsor, pulsa izquierda para cruzar la puerta, derrapa a tope a la izquierda y quédate en ese lado. Al poco caerás en un pequeño pozo. Mantén pulsado R y tira hacia la derecha mientras caes y estarás a punto para encarar el túnel súper recto que viene a continuación. Este túnel, al final, te conduce a una rampa y a los dos últimos virajes de la carrera. Derrapa a la derecha, luego a la izquierda, y ya está.

CÓMO...

no hacer el patoso en

DONALD DUCK: QUACK ATTACK

Valiosos consejos para el alegre festival Disney de Ubi Soft. Luego te mandamos la factura.

Donald Duck es uno de esos curiosos juegos que podemos considerar sólidos, más o menos entretenidos y que, sin embargo, no logran que brille la luz del entusiasmo en nuestros ojos cansados. Con todo, si no tienes edad para saber lo que es un Dalek y sientes debilidad por los patos regañones, puede que esto te guste.

No siempre es fácil descubrir todos los secretos ni hacer frente a los peligrosísimos villanos surgidos del pasado de Donald. Por eso, como te queremos mucho, hemos decidido ofrecerte nuestra ayuda. Para que no juegues como un pato. Oh, este chiste nos ha salido muy patoso, ¿verdad? Sí, bueno, vale...

LO QUE DIJIMOS


DONALD DUCK
QUACK ATTACK

Analizamos *Donald Duck: Quack Attack* en nuestro número 37 y llegamos a la siguiente conclusión:

"Un plataformas competente al que le falta originalidad y desafío. Para los más jovencitos."



¡HAZLO!

Y hazlo bien. No seas pato... estoo, gallina.



¡BUSCA!

Ten siempre los ojos bien abiertos. Así no te costará encontrar objetos ocultos. Si un área te parece explorable, explórala. Siempre hallarás algo interesante.

¡ESQUIVA!



No tiene sentido que te interpongas heroicamente en el camino del enemigo. Como Donald anda muy rápido, no es necesario que liquides a muchos enemigos de nivel medio. Aléjate con un par de saltos.



¡CAMINA!

Por muy fácil que sea el juego, no es cuestión de que pases por los niveles sin fijarte (salvo en las escenas de persecución, se entiende...). Podrías caerte por un agujero inesperado, lo cual es muy molesto.

PUNTOS DE INTERÉS

Algunos tesoros que no querrías perderte por nada del mundo.

BOSQUE

1 En las Lindes del Bosque, hallarás una vida extra oculta bajo tierra, a la derecha. Fíjate bien...



2 Has llegado a una rama que se bifurca sobre el Acantilado Peligroso. Encontrarás algo interesante hacia la derecha.



3 En la Pista, salta sobre la planta con espinas. Hallarás una práctica vida extra oculta bajo la roca de al lado.

PATOBURGO

1 En los Grandes Edificios Urbanos, tienes que saltar desde el trampolín de la derecha hasta una vida suspendida a la izquierda.

2 En lo Alto de las Azoteas encontrarás un juguete sin libro de hechizos. El libro se encuentra debajo de una plataforma, en el edificio adyacente.

3 En las Azoteas, puedes saltar y agarrar una vida extra, inmediatamente después de la serie de cuatro plataformas giratorias.

CASA EMBRUJADA

1 En el Camino de los Fantasmas, busca una vida extra suspendida muy por encima del suelo. Sube hasta ella con el malvado murciélago.



2 Después de los ataúdes puntiagudos del Corredor Espeluznante, puedes encontrar el juguete debajo del libro correspondiente. Vuelve a buscarlo.



3 En el Callejón Horripilante, ve al lugar donde el camino se divide en una sección alta y otra baja. En el nivel más bajo hallarás el libro de hechizos para el solitario juguete.

TEMPLO DE MERLOCK

1 En Antiguo Destino hallarás una serie de plataformas que se elevan. Encontrarás una vida extra en el punto más alto.





2 En Camino Tenebroso, echa una ojeada bajo las plataformas giratorias descendentes. Encontrarás otra vida.

3 En el Camino de los Artilugios, tras las manos que saltan, puedes ir arriba o abajo. En el camino hacia arriba encontrarás un juguete. Sube por los bloques de la izquierda.

ASÍ ES MÁS FÁCIL
Puedes asegurarte de que no se te acaben las vidas antes de terminar el nivel. Basta con que entres en un nivel fácil, donde sepas que hay una vida extra. Llévatela y sal del nivel. ¡Regresa y vuelve a recogerla tantas veces como te convenga!

JEFES

BERNADETTE EL PÁJARO

Cuando suelte los huevos, no te detengas. Pulsa B para aporrear a los pollitos tan pronto como salgan; es más fácil hacerlo así que aplastarlos. Luego, corre sin detenerte para esquivar a Bernadette. Cuando deje de saltar, haz tú un salto doble sobre su cabeza para derrotarla.



LOS GOLFOS APANDADORES

Evita los golpes de su bola de acero hasta que salga de la cabina para arreglar el motor. Entonces, ve hacia él con un doble salto y golpéalo. Cuando empiece a arrojarte dinamita, espera a que aparezca un fajo de billetes de color verde. Si lo golpeas, habrás vencido.

MÁGICA

Arréale un puñetazo a la calabaza a un lado de la plataforma y seguidamente huye a saltos de los ataques eléctricos de Mágica. La acción siguiente es más difícil. Uno de los ataúdes arrojará tres destellos seguidos. Salta sobre él de inmediato y dale una patada a la bomba (con B) para lanzarla contra la puerta. Tienes que lanzar tres bombas, una por puerta. Así habrás cumplido la misión.





MERLOCK

Huye de Merlock y, por el camino, golpea todos los interruptores que veas. Entonces podrás concentrarte en dispararle. Luego, basta con que repitas el proceso, pero esta vez tendrás que saltar sobre las llamas que te arroje. En la última ronda, tendrás que evitar las columnas de fuego y los ataques con llamas. ¡No falles con los interruptores!



¡Trucos para 10 de los mejores títulos de N64!



¡Trucos de todas las épocas: pasado, presente y futuro!

AL RESCATE

1 San Francisco Rush 2049



ACCEDE AL MENÚ DE TRUCOS
Coloca el cursor sobre la opción Opciones en el menú principal y mantén pulsado L, R, Z, C-arriba y C-derecha. Selecciona la nueva opción "Trucos" que aparece en la parte inferior de la pantalla y podrás activar los trucos que aparecen introduciendo la combinación correspondiente:

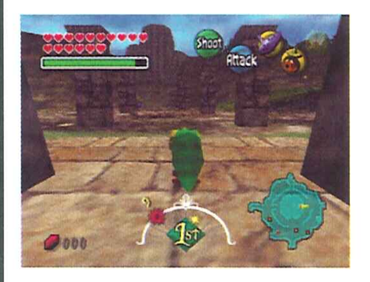
TODOS LOS COCHES
Pulsa C-izquierda (x3), C-arriba (x3), C-derecha (x3), C-abajo (x3). Por último, mantén pulsado L, R, C-arriba, C-izquierda, C-derecha y C-abajo y pulsa Z.

TODOS LOS CIRCUITOS
Mantén pulsado L y R mientras pulsas:
1. Z, C-arriba y C-derecha
2. Z, C-abajo y C-izquierda
3. Z, C-izquierda y C-arriba
4. Z, C-abajo y C-derecha

MODO SUICIDA
Mantén pulsado R y pulsa C-derecha, C-arriba, C-izquierda y C-abajo. Ahora pulsa L y repite la combinación siguiendo el orden inverso.

REAPARECER EN EL MISMO LUGAR
Mientras mantienes pulsado Z, pulsa C-abajo, C-derecha, C-arriba, C-izquierda, R y L.

2 Zelda: Majora's Mask



ESCAPA DE CIUDAD RELOJ COMO DEKU LINK
Todo se basa en un defecto del juego, pero puedes sacarle partido si la cosa va mal y no consigues la Ocarina. Ve a la puerta Este y acércate al guardia, pero mantente tan a la izquierda como puedas (hacia el Bar Lácteo). Date la vuelta para no mirarle a la vez que pulsas Z, y tira hacia atrás del stick analógico. Necesitarás algún tiempo para situar correctamente el ángulo, pero Deku Link echará a correr a toda velocidad y apartará del paso al malvado guardia. Por extraño que parezca, cuando salgas al campo no habrá enemigos a los que combatir y no sonará la música. ¡Venga, inténtalo!

EVITA LOS EFECTOS DE LAS BOMBAS
Coloca una bomba y dale la espalda, a la vez que levantas el escudo. ¡Aunque tu espalda quede expuesta a la explosión, no sufrirás ningún daño! Recuerda que la Máscara Explosiva no te causará ningún daño si mantienes el escudo en alto mientras la haces explotar.

3 Mario Tennis

PUEDES VENCER FÁCILMENTE EN LOS DOBLES



Juega con un compañero controlado por el ordenador. Luego, cuando los rivales sirvan contra él, corre hacia la mitad de la red. Habitualmente, cuando te devuelvan la pelota, podrás arrojar un mate a la esquina opuesta.

CÓMO VENCER EN LA CANCHA DE BOWSER
¿Tienes problemas con la resbaladiza cancha de Bowser? Puede que sea el momento de perfeccionar el empleo de los personajes voladores. Aunque parezca una obviedad, no les afecta la acción de la cancha. Así puedes obtener una ventaja decisiva en los difíciles dobles.

SITÚA LA CÁMARA DETRÁS DE TI
Esto no es exactamente un truco, pero con frecuencia pasa inadvertido. Si entras en la pantalla de opciones, podrás fija la cámara para tenerla siempre detrás. ¡Se acabó el jugar en el extremo opuesto de la cancha!



4 Pokémon Stadium

CASTILLO DEL LÍDER GIM
¿Tienes problemas en este lugar? Si te tomas tu tiempo para prepararte con la siguiente alineación de Pokémon, no te equivocarás mucho:
Mewtwo: Psíquico, Recuperación, Barrera, Amnesia.
Articuno: Ventisca, Vuelo, Doble Filo, Reflejo.
Jolteon: Trueno, Onda Trueno, Pin Misil, Doble Patada.
Starmie: Trueno, Ventisca, Psíquico, Recuperación.
Exeggcutor: Psíquico, Mega Agotar, Drenadoras, Explosión.
Gengar: Psíquico, Tinieblas, Hipnosis (o Rayo Confuso), Tóxico.

PANTALLA DE TÍTULOS ALTERNATIVA
Tienes que terminar el Castillo del Líder Gim y el juego principal Stadium. Recibirás como recompensa una nueva pantalla de títulos con Pikachu, Blastoise, Charizard, Venusaur y Mewtwo.



5 Pokémon Snap

PUNTOS PSYDUCK
Si quieres conseguir la máxima puntuación con Psyduck en el nivel Río, aguarda a que salte fuera del agua y arrójale una Pester Ball o una manzana. Ten siempre un ojo puesto en el agua. Al poco, ese pato psicótico ejecutará un salto espectacular y ganarás 1.200 fantásticos puntos de "pose".



HAZ BAILAR AL SNORLAX
Cuando, en el recorrido por la playa, pases por delante de un orondo Snorlax, acuérdate de tocar la Pokéflauta para que el muy dormilón dance. Bailará una danza distinta según la melodía que interpretes, pero la primera canción obtendrá la puntuación más alta del Profesor Oak.



6 The World is Not Enough

PERSECUCIÓN POR EL TÁMESIS
Aguarda a que la asesina se presente al inicio del nivel. Tómate tu tiempo, porque el reloj no empieza a contar hasta que hayas empleado la el gancho del reloj. Ten cuidado también con los villanos que aguardan detrás de las cajas y las esquinas.



FRÍA RECEPCIÓN
Agarra armas como la Raptor Magnum cuando aún encuentres el camino despejado. Más adelante, no tendrás muchas oportunidades. Dispara también a un coche oruga para acabar con todos los que estén cerca.

7 Lego Racers

Accede al modo de construcción y crea un nuevo piloto (o edita uno que ya exista). A continuación, escoge la opción de crear el carné de conducir e introduce las siguientes claves para activar los trucos que te mostramos a continuación:



JUEGO MÁS RÁPIDO
Introduce FSTFRWRD como nombre del conductor.

SIN CHASIS
Introduce NCHSSS como nombre del conductor. Así se abrirá el coche cohete.

MODALIDAD SIN RUEDAS
Introduce NWHLS como nombre del conductor.

COCHE IMPULSADO POR COHETES
Introduce FLYSKYHGH como nombre del conductor.



8 Power Rangers

¡REFORZADORES EN CANTIDAD!
Existe una manera de ubicar un suministro casi infinito de reforzadores: en muchos niveles encontrarás tesoros ocultos dentro de los generadores enemigos. Pero no entres como un elefante en una cacharrería, porque los malos se te echarán encima y morirás. Mantente a distancia y dispara sin cesar. Cuando no quede nadie en el generador, podrás acercarte y llevarte el bonus.

ARENAS DE COMBATE
Para vencer, necesitas cierta técnica: tener al enemigo a la vista y pulsar repetidamente A como nunca en tu vida. Sólo tardarás unos segundos. Ni siquiera tendrás que acribillarlo para evitar el contraataque. Es sencillo.



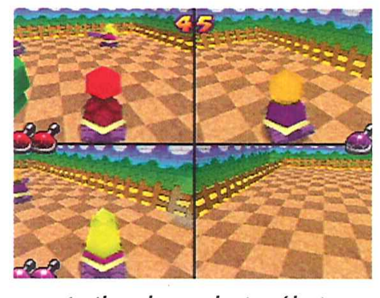
9 Perfect Dark

UN COMPAÑERO MORTÍFERO
En el nivel SOS Maian, ahorra la munición de la Psychosis. Resérvala para usarla contra el tío de las dos DY357s de oro. Cuando entres al pasillo, gira a la derecha y ve por la puerta. Luego, ve inmediatamente a la izquierda. Verás otra puerta. Ahí tienes que ser rápido con la Psychosis, porque un solo disparo del individuo que se encuentra al otro lado acabará contigo. Abre la puerta y dale Psychosis a ese tipejo. Así podrás marcharte con un excelente compañero.



10 Mario Party 2

CÓMO TRIUNFAR EN LA BATALLA DE CONCHAS
Este minijuego al estilo de Battletanx tiene un error de poca importancia que puedes explotar... si juegas solo. Basta con que te quedes en un rincón; los jugadores del ordenador te ignorarán. Luego, cuando sólo queden uno o dos, puedes acabar con ellos. Si pruebas la misma táctica contra oponentes humanos, este tipo de conducta sólo te granjeará un buen zambombazo en los morros.



Consejos para los mejores Trucos frescos para todos los gustos

POKéMON PUZZLE LEAGUE
Cómo acceder al modo Puzzle League Uni
¿Tienes problemas con alguna de las secciones de este severísimo curso universitario? ¿Te apetece saltarte un nivel y probar otro? Mantén pulsado Z y, sin soltarlo, A, B, R, A, A, B, R, A en la pantalla de títulos.

Haz cantar a Jigglypuff
Si ejecutas una combinación o cadena, Jigglypuff cantará para ti. Cuanto mayor sea la combinación o cadena, más larga será la canción. ¡Qué bonito!

Cómo desorganizar temporalmente el juego
Si quieres originar un caos, tan sólo tienes que resetearlo, pasar a la sección de perfiles de los personajes y pulsar R hasta que llegues a Mewtwo. Luego pulsa Z y, sin soltarlo, pulsa A, B y R. Después, pasa a la pantalla de títulos y aguarda a que salgan las demostraciones de perfiles. Las imágenes se sustituirán por la pantalla de títulos. A medida que aparezca cada uno de los personajes, la pantalla se volverá más y más peculiar. Pero no te preocupes. Tan pronto como vuelvas a resetear, todo irá bien.

OCHO DESAFÍOS PARA RETAR A LOS MEJORES

GAME ON

El frío deja paso al calor, los abrigos a las camisetas, las tardes de lluvia a los días de sol... Todo se renueva y todo cambia. Menos una cosa: en Magazine 64 siempre habrá dos páginas reservadas a Game On, porque esta sección no tiene día ni fecha en el calendario.

Así que aquí estamos de nuevo con otra óptima selección de desafíos que te mantendrán enganchado a tu sofá por mucho que afuera luzca un sol maravilloso... ¡Que los disfrutes!

PERFECT DARK — *A tiro limpio*

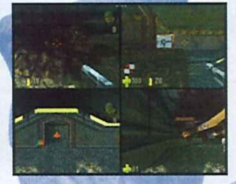




Un lector llamado **José Carlos Chaves** nos ha enviado este desafío desde nuestro **México** querido y lindo para el que se necesita tanta puntería que hasta el mejor pistolero del Lejano Oeste las pasaría canutas. Activa los trucos Todas las armas e Invencibilidad y entra en Base Aérea. Primero, elimina a los guardias; luego, selecciona la Magnum e intenta cargarte a todos los robots de limpieza. No lo parece, pero es difícil acertar al blanco. Además, sólo se te permite efectuar un único disparo por robot. No obstante, si lo encuentras fácil intenta disparar desde lo alto de la escalera mecánica. El desafío es mucho más complicado, pero también más satisfactorio –si se consigue.

ACIERTOS		4		3		2 

TUROK 3 — *Cacería prehistórica*


Ismael López de **Barcelona** es el primero en inaugurar la temporada de caza con este desafío para T3. La partida requiere un equipo de dos jugadores que controle a los hermanos Fireseed. Todos los handicaps serán normales. Escoged a dos Raptors como componentes del segundo equipo y seleccionad su vida a -9. Ahora sólo queda fijar un límite de tiempo de diez minutos y entrar en cualquier arena. A ver cuántos Raptors matáis antes de que uno de los dinosaurios se zampe a uno de los dos. Distribuid las medallas según el número total de muertes.

RAPTORS MUERTOS		15		14-10		HASTA 9

JET FORCE GEMINI — *¡Corre Lupus, por tu vida!*





Hemos comprobado con agrado que *Jet Force Gemini* es, después de PD, el juego que prefieren nuestros lectores para desarrollar su talento desafiante. Esta creación es obra de **Iván Martín** de **Toledo**. Empezad una partida para dos jugadores en el nivel Habitaciones Cerradas con armas que sean potentes. Un jugador será Lupus; el otro, en cambio, es libre de escoger a quien él quiera. Mientras Lupus corre (sin armas) hacia los tejados, el otro personaje se dedica a recoger todas las armas que puede antes de iniciar la persecución. Lupus tendrá que permanecer en un solo tejado, en tanto que el jugador rival puede moverse por los tres tejados restantes. Poned el crono en marcha. Lupus ha de intentar sobrevivir al ataque del jugador contrario. Las medallas son una recompensa al tiempo que Lupus aguanta vivo.

MINUTOS CON VIDA		2		1.5		1

PERFECT DARK — *Policías y ladrones*





Miguel Casado de **Burgos** es el autor de este magnífico desafío para cuatro jugadores en PD. Todas las armas deben ser minas remotas, excepto una que será una Falcon 2. Nombrad agente de policía a un jugador; los demás, seréis los malos. Empezad una partida del nivel Felicidad con todos los límites a cero. El agente de policía sólo puede utilizar las minas, al igual que los otros tres personajes sólo pueden usar la pistola. Si el policía consigue pegar una mina a alguien querrá decir que esa persona ha sido atrapada, por lo que quedará encerrada en los lavabos como castigo y no saldrá de allí hasta que la partida acabe. El agente debe intentar enchironar a todos los delincuentes que pueda antes de que le liquiden. Reparte las medallas según el número de malhechores encarcelados.

EN PRISIÓN		3		2		1

LYLAT WARS *Desafío Corneria*





Maravilloso. Nos encanta revisitar los viejos clásicos, por lo que le damos las gracias a **Tomás Ordóñez** de **Cádiz** por brindarnos esta oportunidad. En realidad, lo único que has de hacer es acabar Corneria sin un rasguño. Aunque no podrás disparar hasta que no te enfrentes al jefe, ni tampoco propulsarte, ni dar vueltas de campana, etc. Sólo cuentas con el stick analógico para maniobrar la nave. No es tan difícil como parece. Las medallas se otorgan según la perspectiva y/o dificultad en las que acabas el nivel.

COMPLETADO EN		EXPERTO		VISTA DESDE LA CABINA		NORMAL

PERFECT DARK *Cajón de Fútbol*





Aquí tenéis otro desafío para una partida multijugador de PD, cortesía de **Nicolás Páramo** de **Palencia**. Activad los trucos Invencibilidad y Munición ilimitada. Escoged como arma la RC-P120 antes de entrar en Almacén. Tres jugadores escogen una RC-P cada uno, mientras que el cuarto debe transportar, además del arma, una Caja flotante. Dirigíos todos hacia una sala grande y dejad la caja en el centro. Cada jugador deberá escoger una pared, con el objetivo principal de defenderla (como si de una portería de fútbol se tratara). El propósito de la partida es disparar a la caja para lanzarla contra la pared de un oponente. En ningún caso podéis agarrar la caja. Quien acabe primero se colgará la medalla de oro

CLASIFI-CACIÓN		1º		2º		3º

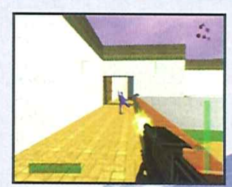
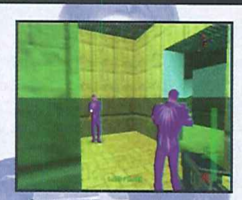
GOLDENEYE 007 *Cabezas destapadas*




Este desafío para un único jugador que tiene como protagonista a Bond nos ha sido remitido por **Nacho de la Sierra** desde **Madrid**. Antes de nada, activa los trucos Bond invisible y Todas las armas. A continuación, accede al segundo nivel, Búnker, y selecciona la función láser del reloj. El objetivo es intentar quitar la gorra a todos los guardias, pero sin matarles. Conseguirás una medalla u otra dependiendo del número de guardias que no mates.

MUERTES		0		2		5

PERFECT DARK *Municionero*

Enhorabuena a **Agustín León** de **Pamplona** por este desafío tan innovador. Selecciona una partida para un único jugador en tu arena favorita, sólo que esta vez habrá dos equipos. Escoge a tres sims de tipo Normal en tu bando. El equipo de la máquina estará integrado por dos Perfect, un Kamika, un Juez y un Paz. Sube todos los límites, excepto la duración de la partida (deja el tiempo de diez minutos). Escoge como armas el Arma PC, la RC-P, la Phoenix, el Slayer, la Falcon 2 y el Ciclón. El objetivo del juego es recoger todas las armas cargadas de munición a tope (incluido el cargador de tu pistola) en el tiempo fijado y sin que te maten. Más complicado de lo que parece...

ARMAS Y MUNICIÓN		TODAS LAS ARMAS A TOPE		TODAS LAS ARMAS MEDIOCAR-GADOAS		ALGUNAS ARMAS MEDIOCAR-GADOAS

¡Ahora te toca a ti!

GAME ON

Utilizas alguna táctica especial en tus juegos favoritos? Si conoces algún desafío y no te importa compartirlo con los lectores de M64, repartidos por éste y otros países, no dudes en escribirnos. Descríbenos en unas 100 palabras lo que hay que hacer y fija tres objetivos para conseguir el oro, la plata y el bronce.

¡QUEREMOS MÁS DESAFÍOS!
Además de los juegos habituales, tenemos un especial interés en oír desafíos para...
Zelda: Majora's Mask ● Operation Winback ● The World is Not Enough ● Mickey's Speedway
Publicaremos los mejores. ¡Qué te parece!

Envíalos a: Game On, Magazine 64, Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

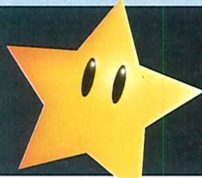
SOY EL MEJOR

¿Qué precio tiene la perfección? O, mejor dicho, ¿qué tiempo requiere?



Cuál es tu excusa para no estar entre nuestros mejores nintenderos? ¿Que necesitas un mando nuevo? ¿Que tu madre se asusta cada vez que tu N64 echa humo? ¿Que tienes que compartirla con tu hermano? Déjate de evasivas. Nuestro "hall of fame" es duro, pero seguro que tú estás a la altura. Así que no te lo pienses más: plántate delante de tu consola y enseña a todos los lectores de la revista de lo que eres capaz. Este mes incluimos récords nuevos para *Pokémon Snap* y *Turok*, además de vuestros (cada vez más insuperables) récords de *Perfect Dark*.

Si te crees el mejor, demuéstranos que puedes superar los tiempos y puntuaciones conseguidas por los demás. Pulveriza los récords que aquí aparecen y entra a formar parte de los mejores nintenderos. ¡Ah! No dudes en enviarnos todo tipo de récords referentes a los juegos que hay en estas páginas. Aunque no esté creada la sección, la inauguraremos con tu puntuación o tiempo estrella. Así que, ponte manos a la obra y deja volar tu imaginación y tus dedos para hacerte con un sitio en nuestra revista.



BÁTELOS SI PUEDES



Toma dos de los mejores juegos para N64. Juega con ellos hasta que te sepas al dedillo cada uno de sus rincones y secretos. Después, pásatelos haciendo la vertical, el pino-puente y el bocadillo de la merienda. Por último, ata tus manos a la silla y juega empleando únicamente la boca y los pies. Cuando superes todas estas pruebas, lee con atención los récordes que te proponemos batir. Con este entrenamiento, seguro que logras superarlos...

RIDGE RACER 64

Aunque este juego ya tiene un año de vida, es una de las pocas opciones motorizadas decentes disponibles para nuestra 64 bits, por lo que tenemos que recurrir a él a menudo cuando queremos sentir algo de velocidad en nuestras arterias. Y no nos arrepentimos para nada. Al contrario, nos alegra revisitarlo y echar unas cuantas carreritas en la redacción. En nuestra última partida hemos aprovechado para poneros a prueba y animaros también a vosotros a que sacudáis el polvo que pueda tener este cartucho y volváis a disfrutar de él. Nuestro reto: superar el tiempo de 1'13"480 en el circuito Novice. Seguro que con la práctica que tenéis no os costará mucho.



ZELDA: MAJORA'S MASK



Majora's Mask. Por mucho que lo intentemos, nos es totalmente imposible olvidarnos de este juego, pese a que nos lo hemos pasado ya unas cuantas veces. De esta forma, cada mes, siempre hay alguien en la redacción encargado de insertar el cartucho en la consola y ponerse a jugar. Resultado: acabamos todos alrededor de la pantalla dándole las indicaciones pertinentes. Nos hemos convertido en auténticos expertos en el control de Link. En nuestra última partida, uno de nuestros redactores consiguió superar la segunda carrera de la Costa de la Gran Bahía, la de los 25 anillos, en 10'21. ¿Eres capaz de mejorar su tiempo?

Perfect Dark

TIEMPOS EN MODO AGENTE



CENTRAL DATADYNE: DESERCIÓN	
1	**0:42** Guillermo Marsal, *Madrid*
2	**0:43** Juan Riquelme, *Murcia*
3	**0:44** Francisco Barahona, *Almendralejo*
3	**0:44** *Miquel Martínez*, *Barcelona*
LABORATORIO DATADYNE: INVESTIGACIÓN	
1	**1:46** Juan Riquelme, *Murcia*
2	**2:09** Guillermo Marsal, *Madrid*
3	**2:11** Miquel Martínez, *Barcelona*
3	**2:11** Alexander Azulgarai, *Guipúzcoa*
CENTRAL DATADYNE: EXTRACCIÓN	
1	**1:32** Miquel Martínez, *Barcelona*
2	**1:39** Alexander Azulgarai, *Guipúzcoa*
3	**1:41** Daniel Cruz, *Tenerife*
VILLA CARRINGTON: REHÉN UNO	
1	**1:42** Alexander Azulgarai, *Guipúzcoa*
2	**1:47** Guillermo Marsal, *Madrid*
3	**1:50** Miquel Martínez, *Barcelona*
CHICAGO: SIGILO	
1	**0:39** Guillermo Rumbeu, *Valencia*
1	**0:39** Miquel Martínez, *Barcelona*
2	**0:41** Alexander Azulgarai, *Guipúzcoa*
3	**0:43** Emilio Gómez, *Zaragoza*
EDIFICIO G5: RECONOCIMIENTO	
1	**2:20** Nacho Fernández, *Cuenca*
2	**2:49** Miquel Martínez, *Barcelona*
3	**2:53** Alexander Alzugarai, *Guipúzcoa*
AIR FORCE ONE	
1	**1:52** Juan Riquelme, *Murcia*
2	**1:57** Guillermo Marsal, *Madrid*
3	**2:03** Guillermo Rumbeu, *Valencia*
VENGANZA DE MR BLONDE	
1	**2:01** Juan Riquelme, *Murcia*
2	**2:09** Guillermo Marsal, *Madrid*
3	**3:02** Guillermo Rumbeu, *Valencia*

International Track & Field



Prueba	Puesto	Récord
100M LISOS	1	**9,42seg** Jesús Zafra, *Córdoba*
110M VALLAS	1	**12,07 seg** Iván Barbas, *Alicante*
	2	**12,55 seg** Mikel Cárcamo, *Vizcaya*
SALTO DE LONGITUD	1	**9,39m** Luis Martín, *Madrid*
JAVALINA	1	**105,80m** Aleix Vilalta, *Girona*
POTRO	1	**9,99** José Ernesto Pascual, *Murcia*
	2	**9,75** Francisco Atienza, *Álava*
MARTILLO	1	**101,80m** Diego Belmonte, *Madrid*
HALTEROFILIA	1	**280kg** Ricardo Barrenechea, *Bilbao*
SALTO CON PÉRTIGA	1	**6,91 m** José Ernesto Pascual, *Murcia*
	2	**6,70 m** David Otero, *Burgos*
TRIPLE SALTO	1	**19,70** Samuel Alonso, *Tarragona*
SALTO DE ALTURA	1	**2,54 m** José Ernesto Pascual, *Murcia*
	2	**2,50 m** Sergio Ramos, *Madrid*
100M LIBRES	1	**0'45"54** Víctor Vega, *Santander*
100M BRAZA	1	**1'00"03** Álex Sánchez, *Toledo*
BARRA FIJA	1	**9,96** José Ernesto Pascual, *Murcia*
	2	**9,95** Consuelo Molina, *Madrid*
TIRO AL PLATO	1	**420pts** Óscar de Frías, *Valencia*

Star Wars Episode 1: Racer



Circuito	Puesto	Récord
BOONTA TRAINING COURSE	1	**0:20,936** Daniel Renedo, *Badajoz*
MON GAZZA SPEEDWAY	1	**0:07,952** Aarón Solís, *Pontevedra*
BEEDO'S WILD RICE	1	**0:52,525** Daniel Renedo, *Badajoz*
MALASTARE 100	1	**0:30,441** Fernando Costas, *Pontevedra*
VENGEANCE	1	**1:00,364** Jorge Ruiz, *Segovia*
SCRAPPERS RUN	1	**0:32,198** José Manuel Riquelme, *Fuenlabrada*
ANDO PRIME CENTRUM	1	**0:43,225** Víctor Collazo, *Girona*
EXECUTIONER	1	**1:14,516** Raúl Estévez, *Cáceres*

Mario Golf



Campo	Puesto	Récord
TOAD HIGHLANDS	1	**8'50"32** Mario Valero, *Barcelona*
KOOPA PARK	1	**9'41"63** Eugenio Miranda, *Cádiz*
SHY GUY DESERT	1	**9'53"12** Guillermo Argüello, *Mallorca*
YOSHI'S ISLAND	1	**10'19"78** Nacho Vizcaíno, *Bilbao*
BOO VALLEY	1	**11'15"06** Óscar Perrota, *Orense*
MARIO'S STAR	1	**11'09"26** Alberto Castro, *Córdoba*

Cómo participar

Para formar parte de nuestro "hall of fame" nintendero debes enviarnos una foto en la que aparezca el récord que has batido. Las fotos enviadas deben ir acompañadas de tu nombre, dirección y el tiempo/puntuación batida detrás.
Mete tus fotos en un sobre y envíanoslo a:

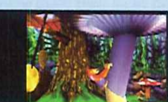


, MAGAZINE 64

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

o bien por correo electrónico a:
n64@mcediciones.es

World Driver Championship



Circuito	Puesto	Récord
HAWAII C	1	**01:00,14** Guillermo Echegaray, *León*
ROME B	1	**1:11,49** Rubén Torrent, *Valencia*
TIEMPO TOTAL	1	**5:46,15** Rubén Torrent, *Valencia*

DK 64

Prueba	Puesto	Récord
JUEGO DE RAMBI	1	**220** Javier Salanueva, *Alicante*
ARENA ENGUARDE	1	**359** Tomás Garrido, *Sevilla*
CARRERA DE LA VAGONETA DE DIDDY	1	**85** Juan Riquelme, Murcia
	2	**84** Héctor Pérez, Bilbao

Smash Bros



Personaje	Puesto	Récord
MARIO	1	**11"02** Manuel Costas, *Asturias*
DONKEY KONG	1	**13"35** Pablo Ródenas, *Zaragoza*
YOSHI	1	**18"47** Gerard Muñoz, *Lleida*
KIRBY	1	**18"55** Inma Gómez, *Almería*
LINK	1	**18"82** Pedro Domínguez, *Huelva*

Otros juegos

Juego	Puesto	Récord
POKéMON SNAP	1	**Máxima puntuación: 261.540** Carlos Urrea, *Girona*
	2	**Mejor foto: 10.000 puntos** Guillermo Marsal, *Madrid*
TUROK DINOSAUR HUNTER	1	**Tutorial Time Challenger: 2:39** Daniel Pacheco, *Barcelona*

EL CLUB DE LOS VIRTUOSOS

GÁNATE UNA PLAZA ENTRE LAS GLORIAS NINTENDERAS

Jugadores con nervios de acero, con dedos más rápidos que sus sombras, jugadores capaces de superar retos tan difíciles como escalar el Himalaya cargando con Cartman sobre las espaldas o comerse 12 huevos duros sin pestañear. Ése es el tipo de jugadores que necesitamos en el club de los virtuosos. ¿Crees que serás capaz de entrar en él?

Si quieres formar parte de nuestro selecto club, lee los retos que te proponemos. Pero antes, asegúrate de revisar nuestras normas. Una vez hecho esto, podrás batirte en un duelo contigo mismo para tratar de entrar en nuestro podio de Oro, Plata o Bronce.

¿Estás dispuesto? Te avisamos que el camino es duro…

El club de los VIRTUOSOS

desafío  A — F-Zero X

Qué debo hacer: Consigue un tiempo inferior a 50 segundos en Death Race.
Pruebas: Una foto de la pantalla que aparece después de la carrera con tu tiempo.
Ayuda extra: Superguía especial regalada con el número 17.



desafío  G — GoldenEye 007

Qué debo hacer: Desbloquea todos los trucos.
Pruebas: Una foto del menú de trucos en la que aparezcan todos.
Ayuda extra: Varios de nuestros números. Por ejemplo, el 5.



desafío  B — Rogue Squadron

Qué debo hacer: Consigue una precisión superior al 95% en el primer nivel.
Pruebas: Una foto en la que se vean tus estadísticas.
Ayuda extra: Nuestra guía del número 17.

desafío  H — Donkey Kong 64

Qué debo hacer: Consigue las 201 bananas y completa el 101% del juego.
Pruebas: Una foto del menú de pausa con la información
Ayuda extra: Nuestra guía de los números 26, 27 y 28.



desafío  C — Super Mario 64

Qué debo hacer: Completa el juego con 120 estrellas y con más de 2.000 monedas.
Pruebas: Una foto de la pantalla de récordes que muestre el número total de monedas.
Ayuda extra: ¡Es Mario! No necesitas trucos.



 desafío  I — Resident Evil 2

Qué debo hacer: Consigue una puntuación A en la misión de Leon.
Pruebas: Una foto de la pantalla final mostrando tu puntuación.
Ayuda extra: Nuestra guía paso a paso del número 28.



desafío  D — Turok: Rage Wars

Qué debo hacer: Desbloquea a todos los personajes ocultos del juego.
Pruebas: Una foto de la pantalla de selección de personajes.
Ayuda extra: En nuestro número 28 tienes trucos.



desafío  J — Mario Golf

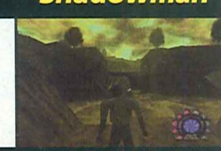
Qué debo hacer: Consigue las 108 medallas Birdie.
Pruebas: Una foto de la pantalla de selección de Modo.
Ayuda extra: En el número 26 cuentas con una útil guía.

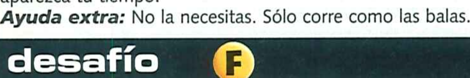
desafío  E — Wave Race 64

Qué debo hacer: Consigue mejorar el tiempo de 1'34" en Southern Island.
Pruebas: Una foto de la pantalla de estadísticas en la que aparezca tu tiempo.
Ayuda extra: No la necesitas. Sólo corre como las balas.

desafío  K — Shadowman

Qué debo hacer: Consigue las 120 Dark Souls.
Pruebas: Una foto de la pantalla de pausa que muestre tu número total de Dark Souls.
Ayuda extra: Superguía especial regalada con el número 24.



 desafío F — Mario Kart 64

Qué debo hacer: Consigue mejorar el tiempo de 1'43" en Koopa Troopa Beach.
Pruebas: Una foto de la pantalla de récordes tu tiempo.
Ayuda extra: Como en el caso anterior, sólo necesitarás destreza.



desafío  L — Super Smash Bros

Qué debo hacer: Desbloquea los cuatro personajes secretos (Luigi, Ness, Jigglypuff y el Capitán Falcon).
Pruebas: Una foto de la pantalla de selección de personajes.
Ayuda extra: Superguía especial regalada con el número 27.



LAS REGLAS

Si quieres entrar en el club de los virtuosos,

envíanos una carta incluyendo la prueba fotográfica y el desafío a la que hace referencia, así como tus datos a la siguiente dirección:

EL CLUB DE LOS VIRTUOSOS
MAGAZINE 64
MC EDICIONES, S.A.
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona

- *Necesitas superar tres de nuestros desafíos para entrar a formar parte de la categoría de bronce, siete para la de plata y diez para la de oro.*
- *Puedes participar en el desafío que tú quieras. La elección es tuya.*
- *Cada desafío debe acompañarse de la respectiva prueba fotográfica. (También aceptamos imágenes tomadas con la GB Camera, siempre y cuando sean de buena calidad.)*
- *Sabemos cómo reconocer el uso de códigos y trucos. Los jugadores que recurran a ellos quedarán automáticamente fuera de nuestro club.*
- *No es necesario que nos envíes 10 desafíos completos de golpe. Puedes entrar primero en la categoría de bronce y, después, enviar más pruebas y ascender.*
- *Los ganadores de nuestras medallas de Oro, Plata y Bronce se publicarán en próximos números de M64.*

LOS TRUCOS DE LOS LECTORES

¿Escondes ases bajo la manga? Pues sácatelos del sobaco y compártelos con los lectores de M64.

Truco del mes

1 Zelda: Majora's Mask
Juega a la lotería y anota los números que salen cada día. Como no cambian nunca, puedes retroceder en el tiempo y utilizarlos para ganar un premio seguro en cada sorteo.
Txiqui Urrialde, Bilbao



2 Mario Tennis
Si quieres una victoria fácil en Desafío Piraña, obliga al jugador de la máquina a aproximarse a la red y luego cuélale un globo. ¡Picó!
Mateo García, Sevilla



3 FIFA '98
Corre con el balón y pulsa dos veces C-abajo para que el jugador ejecute una patada arco iris. Es un poco difícil, pero tan vistosa que vale la pena intentarlo.
Toni Delgado, Valencia

4 Zelda: Majora's Mask
En el Este de Ciudad Reloj, ponte la Capucha de Conejo y súbete al tejado del Bar Lácteo. Salta primero al pilar pequeño junto al muro y después sobre el letrero de Honey & Darling. Sigue todo recto, luego gira a la derecha y encontrarás un arca que contiene 100 rupias. ¡Perfecto!
Jaume Costa, Sitges (Barcelona)





5 Smash Bros
Si tu compañero de equipo está malherido, lanza un ítem explosivo (como una bomba) contra su persona. Él resucitará rebosante de salud y tú le habrás birlado un punto.
Anónimo

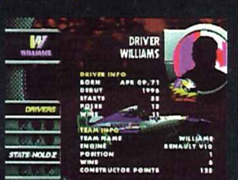


6 Mario Tennis
Para anotar tanteos de saque todo el rato, juega como DK Jr. Colócate en el extremo de la pista, mantén el stick en esa dirección y procede al saque. El adversario no dará pie con bola. ¡Je, je!
Toni Guzmán, Madrid

7 Mario Kart 64
Pulsa A en la pantalla de título antes de que la demo empiece. Verás una demo diferente ¡sin sonido ni música!
Rubén Santos, Arrecife (Las Palmas)

8 F1WGP
Cambia el apellido del piloto de Williams. Introduce "Pyrite" y accederás de inmediato al súper rápido piloto dorado y al coche de carreras dorado. ¡Una pasada!
Eduardo Pérez, Aranjuez (Madrid)

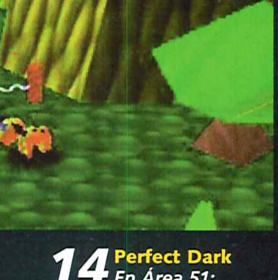




9 Perfect Dark
En el primer nivel, métete bajo el hueco de la escalera que hay pasada la oficina de Cassandra. Gatea hacia la ventana. Vuélvete de lado un poco y verás una caja de munición. Un pequeño tesoro.
Enric Fuster, Cadaqués (Girona)



10 Mario Tennis
Selecciona a un personaje rápido. Después del saque, muévete hacia atrás. El rival hará una dejada. Ve corriendo hacia la red y golpea la pelota fuerte. Casi seguro que te apuntas el tanto.
Alejandro Villa, Madrid



11 Spacestation Silicon Valley
Para acceder a una partida de Asteroides, pulsa en la pantalla de selección: Abajo, Arriba, Z, L, Abajo, Izquierda, Z y Abajo. Además, puedes transportar animales hasta allí si colocas una criatura pequeña encima de otra grande y luego ocupas el cuerpo del animal grande.
Óscar Courel, Ourense

12 Perfect Dark
En el nivel Barranco, selecciona a Elvis y súbete al tubo. Salta a un lado cuando llegues al extremo. Métete en el interior del tubo y los sims no podrán atraparte.
Miguel Angel Costales, Murcia

13 Wrestlemania 2000
En una partida Tag Team, agarra a alguien por detrás y pulsa C-arriba. Tendrás al rival subido a los hombros, con lo que tu compinche podrá atizarle un buen golpe cuando salte desde el rincón. ¡Qué daño!
Alonso Marín, Málaga

14 Perfect Dark
En Área 51: Infiltración, ve al sitio donde colocas los explosivos. Lanza una granada en la dirección de la consola. No completas el objetivo, pero puedes esconderte en los chismes grandes situados a ambos lados de la pantalla. ¡En el modo cooperativo es genial!
David Canals, Salou (Tarragona)



15 Zelda: Ocarina of Time
Dirígete al Bosque Perdido siendo adulto y encuentra al Niño Calavera a quien vendiste la máscara cuando eras un niño. Mátale y obtendrás una recompensa de 200 rupias. No le ataques con un salto o huirá.
Lorenzo Vidal, Torrevieja (Alicante)



recortar y mandar

TU TURNO

¿Conoces algún secreto o truco interesante, o bien alguna cosa curiosa que hacer en tus videojuegos? Entonces, ¡envíanoslos inmediatamente! Cada mes haremos una recopilación de los mejores y los publicaremos en esta sección.

AL RESCATE

Describe tu truco en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es necesario) y remítelo a:

TRUCOS DE LOS LECTORES
MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Aquí tenéis mi truco

Es para el juego:

Y he descubierto que:

Me llamo ....

Y vivo en ....

....

....

....

....

Código Postal ....

1ºs PREMIOS M64 DE LOS LECTORES





1ª CONVOCATORIA 64 DE PREMIOS DE LOS LECTORES

Hasta ahora, has leído con acuerdo o desacuerdo nuestras reviews, nuestras opiniones y nuestras puntuaciones. Hemos elevado juegos a la altura de los cielos y hemos llevado a otros al infierno. Ahora es tu turno. En la redacción hemos decidido que sois vosotros los auténticos expertos en videojuegos, por eso queremos saber vuestra opinión mediante esta convocatoria especial.

Escoge los 5 mejores juegos para N64 de estos 12 meses (de junio de 2000 a junio de 2001) y los 5 mejores juegos de todos los tiempos.

Sabemos que te lo hemos puesto difícil, pues hay mucho entre lo que escoger, así que reflexiona bien tu decisión. Una vez la tengas, rellena y recorta el cupón adjunto y envíalo a la siguiente dirección:

1ºs PREMIOS M64 DE LOS LECTORES

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Entre todos los cupones que recibamos, realizaremos un sorteo de un lote de productos para tu N64.

1ª CONVOCATORIA  DE PREMIOS DE LOS LECTORES

	Los cinco mejores juegos para N64 del año son, para mí...	Los cinco mejores juegos para N64 de todos los tiempos son...
Mejor Juego		
2º		
3º		
4º		
5º		

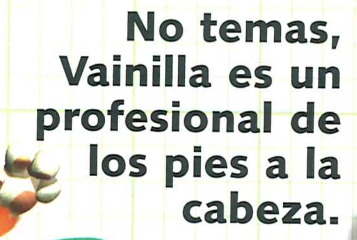
Nombre y apellidos: ....

Calle ....

Población ....

Provincia ....

Teléf...



No temas, Vainilla es un profesional de los pies a la cabeza.



Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
EL DOCTOR LE ESCUCHA

Dr. Vainilla,
Estoy atascado en *Diddy Kong Racing*. No consigo derrotar a Wiziwig, siempre me gana. ¡Y eso que lo he intentado todo! Necesito su ayuda.
Eduardo Robles, Ávila

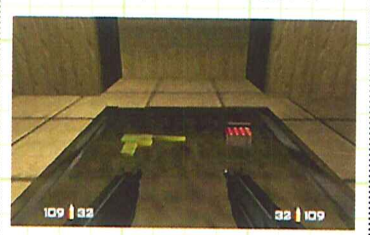
Agitado, el doctor programa el vídeo porque quiere grabar Gran Hermano.
Bueno, Eduardo, como no me especificas qué encuentro te tiene en ascuas, tendré que echarte una manita con los dos. Lo único que te puedo recomendar es que memorices el circuito completo la primera vez que te enfrentas a Wiziwig. Pisa cada "impulsador" que veas, porque no podrás vencer si te dejas alguno (aunque sólo sea uno). Si no cometes ningún fallo y los tocas todos, no tendrás problemas. En el segundo enfrentamiento, memoriza otra vez la pista. Recoge siempre tres globos azules y utiliza el impulsador para sacarle ventaja. Asimismo, deberías recoger el globo violeta cada vez.



Utiliza el escudo del salón del trono para que los misiles no te estropeen la jugada. Aparte de eso, todo es cuestión de habilidad. ¡Buena suerte!

Dr. Vainilla,
Estoy encallado en el nivel Egiptyan de *GoldenEye*. No consigo la Pistola Dorada porque la caja a prueba de balas está frente al arma. ¡Écheme un cable!
Lucas González, Granada

El Dr. Vainilla, tras enfundarse el

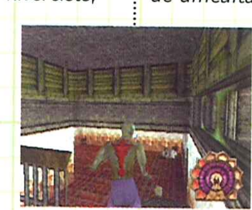


traje de camuflaje, enrosca el silenciador en la pistola.
No te preocupes, Lucas, no eres el único aquejado de esta dolencia este mes. El problema se reduce a los puntos de presión escondidos bajo el suelo de la sala donde está la pistola (los mismos que activan las torretas). Sigue las siguientes instrucciones y esa preciosidad caerá rendida a tus manos: a partir de la entrada, muévete hacia el extremo izquierdo y utiliza las baldosas como guía. Avanza recto dos baldosas, a la derecha tres baldosas, adelante dos, a la izquierda una, adelante una, izquierda una, adelante dos y, finalmente, una a la derecha. Ya puedes empuñar la pistola.

Dr. Vainilla,
Estoy en el Templo del Bosque de *Ocarina of Time*. He llegado hasta el ondulante pasillo situado arriba del mapa, en la parte derecha. Pero, ¿y ahora qué? Me imagino que se tiene que hacer algo con esos ojos encima de las puertas. Lo he intentado con el Gancho, pero no funciona.
Víctor Nasarre, Jaca (Huesca)

El doctor sacude el polvo de una túnica verde. Empieza a rememorar los viejos tiempos...
¡Uf, aún te queda mucho por hacer! Por lo que parece, ya que no lo mencionas, no tienes el Arco de las Hadas. Para conseguirla, necesitas encontrar otra llave de plata que utilizarás en la sala al final del ondulante túnel. Una vez dentro de la sala, tendrás que luchar contra tres stalfos y derrotarlos para ganar el Arco de las Hadas. Dispáralo contra los ojos que hay encima de las puertas.

Dr. Vainilla,
En *Shadowman*, no encuentro la tercera pieza de L'Eclipser ("La Lame"). He abierto tres puertas de nivel siete, aunque sin suerte. Por favor, ayúdeme porque sin esta pieza me es imposible avanzar en el juego.
Ander López, Donostia



El Dr. Vainilla consigue hacer canasta con el cachorro de sus vecinos.
Vamos a ver. En el mismo sitio que recogiste Le Soleil, abre la Puerta Ataúd del Sexto Poder de las Sombras. Atraviesa el área de magma, pasando por delante del Templo de la Profecía, hasta que llegues a un sendero. No hagas ni caso de las pasarelas de madera, ve hacia la Puerta Ataúd y ábrela con el Séptimo Poder de las Sombras. La última pieza del puñal será tuya, además del derecho a regresar al Mundo de los Vivos. ¡Disfruta!

Dr. Vainilla,
¿Cómo desbloqueo al Capitán Falcon y el Reino de los Champiñones en *Super Smash Bros*?
Anónimo, vía correo electrónico

El Dr. Vainilla está escondido bajo la mesa, listo para apretar el detonador.
Conseguirás al Capitán Falcon si acabas el juego en menos de 20 minutos. Cuando Falcon aparezca, te retará. Gánale y le desbloquearás (se puede hacer en cualquier nivel de dificultad). Para acceder al Reino de los Champiñones tendrás que ganar el juego con los ocho personajes originales. ¡Tan sencillo como eso!

Diga treinta y tres...

Sea cual fuere el mal que te aqueja, el Doctor Vainilla conoce el remedio. Describe tu problema en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es preciso) y remítelo a:

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
Magazine 64
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

recortar y mandar



Buenos días, Doctor

Sufro mucho. Mi problema es:

Me llamo ....

y vivo en ....

....

....

Código Postal

CUENTA

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

¿Qué está pasando?

A las buenas, redactores y lectores de M64. Quisiera saber las fechas de lanzamiento de los siguientes juegos y las respuestas a unas preguntitas:
1. *Aydin Chronicles*: ¿saldrá antes de que mi N64 se fosilice?
2. *Dino Planet*, *Banjo-Tooie* y *Conker*: ¿seguirán atrasándose las fechas a la velocidad de la luz?
3. *Riqa*: da muchas vueltas; ¿merecerá la pena?
4. *SR3K*, *Sin and Punishment*: vinieron sin previo aviso, ¿de dónde salieron?
Iker Fraile

1. Eso esperamos todos. Pese a que, en principio, el juego debía aparecer en mayo aproximadamente, Proein, su distribuidor en nuestro país, ha decidido congelar, de momento, el lanzamiento. El motivo son los elevados costes de producción que supone actualmente editar un juego en formato cartucho para N64, lo que se traduciría un precio de venta muy elevado. De todas formas, dicho lanzamiento no está descartado y, teniendo en cuenta que en otros países europeos sí aparecerá, quizá acaben por animarse, siempre y cuando el producto tenga el éxito esperado en dichos países.
2. Banjo-Tooie *saldrá a la venta el 13 de abril,* Dinosaur Planet *lo hará en GameCube y* Conker, *de momento, no tiene fecha de lanzamiento en nuestro país.*
3. No podemos asegurarte nada, pues el juego sigue siendo un completo misterio...
4. Tanto un juego como otro siguieron los procedimientos que sigue cualquier título de N64, sólo que su desarrollo no fue tan publicitado como en otros casos. Lamentablemente, la edición de SR3K *se canceló y* Sin & Punishment *tiene muchos números para no aparecer en nuestro país.*

Preguntas de GameCube

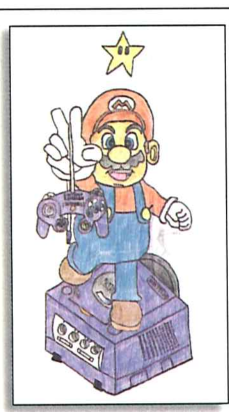
Hola, amigos de M64. Me gustaría hablar de la fantástica GameCube, sobre la que haré unas cuantas preguntas:
1. ¿Los precios serán tan altos como en N64?
2. ¿Habrá un *Zelda* en GC? (Es que me gusta mucho.)
3. ¿Se podrán ver pelis DVD?
4. ¿Tendrá juegos tan buenos como N64?
5. ¿Habrá algún tipo de *Pokémon* (*Stadium*, etc.)?
6. ¿Necesitará accesorios como Expansión Pak, Controller Pak?
7. Cuando se pueda conectar a la red, ¿necesitará cables extras?, ¿utilizará servidores como Telefónica o Retevisión?
8. Última. ¿Habrá *Mario Party*?
Jordi Araque, Santa Coloma de Gramenet

1. Nintendo sigue fiel a su política de informar sobre su consola de nueva generación con cuentagotas. Como puedes leer en la entrevista que aparece en la página 82, aún no hay un precio definitivo para el hardware ni el software de Gamecube.
2. Efectivamente. De hecho, en la presentación mundial de la consola se pudo ver un vídeo protagonizado por Link.
3. No, puesto que el formato usado por Gamecube (Mini-DVD) es diferente al de las películas en DVD.
4. Por supuesto. Y aún mejores.
5. Sí. De entrada ya se habla de un juego titulado Meowth's Party, *aunque seguro que no será el único.*
6. De momento, lo único que se sabe es que para guardar los datos de los juegos se necesitará un accesorio como el Controller Pak para N64 denominado Digipack.
7. Nintendo no ha abierto la boca en referencia a la conexión on-line de su nueva consola.
8. Posiblemente, debido al éxito que han tenido las tres entregas (la última de las cuales aún no ha aparecido en nuestro país) que han salido para N64.

Sobre N64

Me gustaría dar mi opinión sobre el estallido tecnológico que está por venir y sobre la situación actual de N64 en el mercado. Por supuesto, estoy muy contento con mi N64 y, aunque a veces nos han dado unas puñaladas con los precios, sigo pensando que, actualmente, Nintendo no tiene rival. Es cierto que la N64 está dando sus últimos coletazos, pero eso es lo de menos. Al fin y al cabo, toda consola quedará obsoleta tarde o temprano, pero es que cada vez que pienso en mi N64 me recorre el cuerpo un sentimiento de gratitud como ningún otro.

TÚ Y LA GAMECUBE



David Askif, de Barcelona nos presenta a un Mario más que encantado con su nueva consola.

Este mes volvemos a dedicar esta sección a vuestras opiniones acerca de la nueva consola de Nintendo. En esta ocasión, la aportación de Elena no es tan esperanzadora como la de Carlos de nuestro número anterior. Sois muchos los que mostráis cierto recelo hacia la GameCube y ésta es una muestra de ello.

Al fin el misterio se desveló: lo que en un principio se llamaba Dolphin, finalmente se llama GameCube. Una maquina en cuyo interior palpita la más avanzada tecnología en consolas domésticas y con la que Nintendo entrará en la generación de los 128 bits, rivalizando con Sony. Pero, aunque lleve tanta tecnología, mucho me temo que nos va a tocar jugar a lo mismo de siempre: *Mario, Zelda, Pokémon*... No son juegos malos, ni mucho menos, pero creo que la colección de títulos de Nintendo no debería basarse mayoritariamente en ellos. Habría que incluir, por ejemplo, juegos más "adultos" (porque, se quiera o no, la violencia videojueguil vende y engancha), pero con tanta censura por parte de Nintendo, no creo que vayan muy lejos en este aspecto. Después de ver reportajes sobre los futuros juegos de GameCube en las revistas e Internet (la mayoría juegos de Pokémon, Mario y alguna conversión cutre de juegos para PC u otra consola), creo que a Nintendo se le acaba la imaginación (y la variedad). Espero no encontrar en la GameCube juegos basura al estilo *Rampage* o *Milo´s Astro Lanes*, con los que saturaban el mercado de la N64, mientras esperábamos joyas como Perfect Dark, con laaaaaargos años de desarrollo por delante. Resumiendo: más variedad y más calidad para GameCube.
Elena Lozano

CUENTA

GALERÍA DE FAMOSOS NINTENDEROS

Este mes es el turno de...

LOS CÓMICS

GOLDENEYE

-Aventuras en la presa-

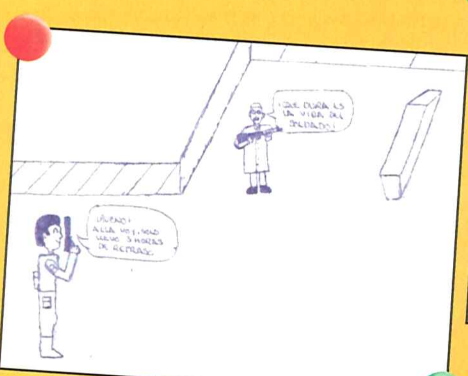


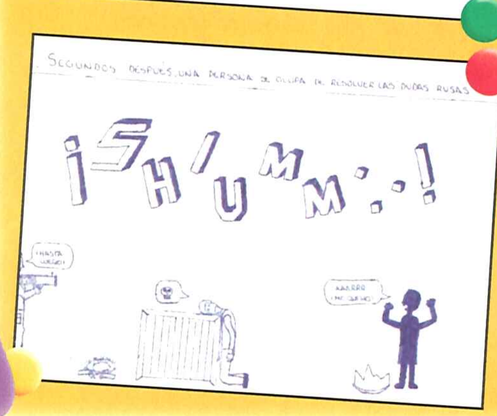
Daniel Sanchez Suarez (Sevilla)

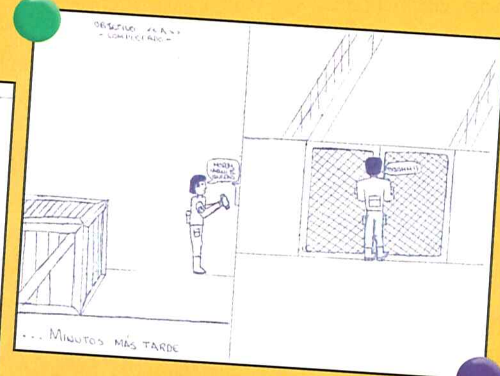
Tras un mes de descanso, los cómics vuelven a ocupar la sección de famosos nintenderos. Y quién mejor para recuperar vuestras historietas que un personaje de la talla de James Bond, protagonista de dos de los mejores shooters para N64.

El autor del cómic de este mes es Daniel Sánchez, de Sevilla, el cual tiene una nueva misión para el agente secreto más famoso del mundo. ¿Conseguirá Bond salir airoso? La respuesta, en las páginas de abajo...

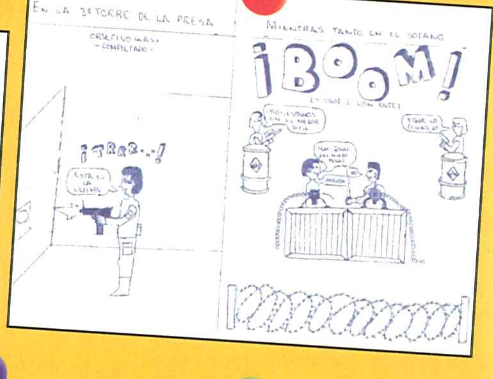
Por supuesto, no dejes de enviarnos tus dibujos y cómics. Aparecerán publicados antes de lo que esperas y nosotros estaremos encantados de leerlos.

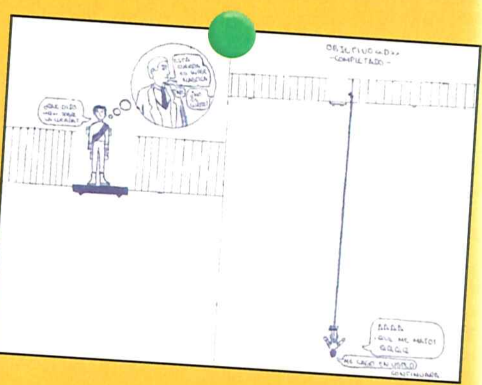




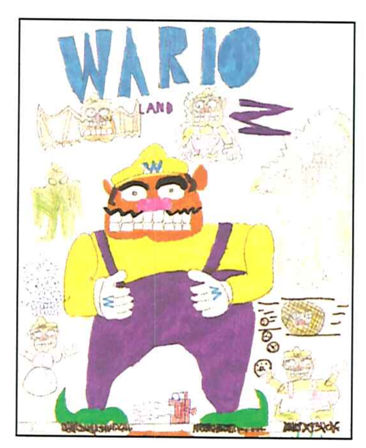








CUENTA



Wario, el héroe por excelencia de los plataformas en GB, y sus transformaciones son el telón de fondo para el dibujo de Pablo García, de Barcelona.

Lázaro Campuzano, de Murcia, retrata a un más que despistado Link. Por cierto, felicidades por tu cumpleaños.



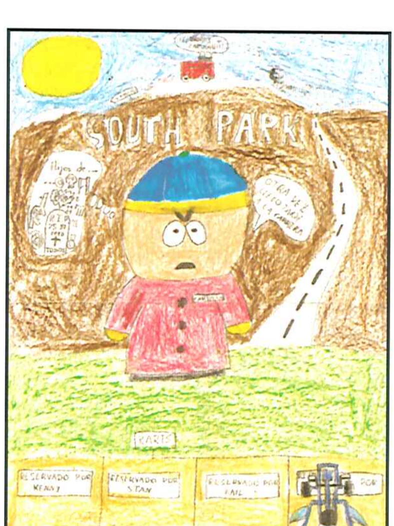
Santiago Moreno, de Valencia nos envía este fabuloso dibujo de un héroe de lo más intrigante.

Pensad, si no, cuando sólo quedaba una semana para el lanzamiento de *Perfect Dark*, título que hoy por hoy (y posiblemente mañana por mañana) no tiene rival. Y cuando por fin lo tuve en mis manos, ¡no me lo podía creer! ¡Qué pedazo juego! Igual pasa con *Zelda: Ocarina Of Time* y *Majora's Mask*. ¡Qué juegos, Dios mío! No podemos olvidar el clásico *GoldenEye* y el espectáculo de *Mario Kart*. A ver qué otro juego que no sea de N64 ha conseguido mantener reunidos a tantos amigos durante tantas tardes... En definitiva, me alegro de haberme comprado una N64 y de haberme gastado 12.000 sextercios en *Perfect Dark* y otros tantos en. Esa gente que va diciendo por ahí que la N64 es una mala consola, que si sus juegos son muy caros, que si son infantiles... Que vean la Play, que lo único que tiene de bueno son los vídeos y presentaciones, o la política de Sega, que va a dejar de fabricar Dreamcast. ¿De verdad la gente se cree que todo va bien para Sega? Para terminar, decir que Gamecube será la caña (si bien cierto es que el diseño no es para tirar cohetes, aunque por lo menos es muchísimo más pequeña que ese trasto denominado Play 2) y creo que tendrá muchas posibilidades de convertirse en el sistema definitivo pese al acecho de Xbox.
Legión, porque somos muchos...

Una nueva carta alentadora para Nintendo que contrasta con muchas otras que hablan de vuestro descontento hacia la compañía. Aunque nadie duda de que Nintendo ha ofrecido grandes joyas al mundo de los videojuegos, no todo es tan bonito. En un reciente estudio publicado por la revista Juegos Punto Comunicación en el cual se analizan los lanzamientos de videojuegos del pasado año, se puede ver que, de un total de 1.132 juegos, para N64 sólo aparecieron 49, mientras que para PS2 salieron a la venta 41, y eso que empezó a comercializarse a finales de noviembre... Quien se lleva la palma es el PC, con 479 lanzamientos, y PSX, con 314, seguida de GB y Dreamcast. Como puedes ver, los usuarios de N64 tienen también sus motivos para mostrarse descontentos con Nintendo, más si tenemos en cuenta los precios (demasiado elevados para nuestra opinión), el fuerte apoyo que se da, en cambio, a la portátil (para la cual aparecieron 137 títulos) y los enormes beneficios que obtuvo la compañía en 2000. En definitiva, Nintendo está haciendo cosas muy bien y otras no tanto, así que vuestras posturas a favor y en contra de la compañía son de lo más comprensibles.

Conker's Bad Fur Day

El motivo de esta carta es que estoy enfadado, disgustado y desolado. Me encuentro así a raíz de la noticia que apareció publicada en vuestro último número que informa sobre la negativa de Nintendo Europa a distribuir *Conker's Bad Fur Day*.
A mí no me cabe en la cabeza lo que está haciendo Nintendo Europa. Me explico: por un lado tenemos a Rare (para mí la mejor empresa de videojuegos y el principal motivo por el que me compré la N64), empresa que más beneficios ha dado a Nintendo, gracias a la imaginación, jugabilidad y técnica que presentan sus juegos. Por otro, el juego tiene unas criticas magníficas, una puntuación que ya quisieran muchos y, me atrevo a decir, un alto porcentaje de usuarios interesados en adquirirlo. Otra cosa a tener en cuenta es cómo se sentirá Rare al recibir este revés. La verdad es que no me extrañaría que, en el futuro, ésta diseñara juegos para otras plataformas y se desvinculase de Nintendo, al igual que SquareSoft. Hechos como éste le han acarreado a Nintendo la pérdida de cuota de mercado.
A mí me gustan los juegos que hacen para N64 pero, en vistas de lo sucedido, me da mucho que pensar como usuario. Si hacen juegos para mi máquina y luego no los puedo jugar porque unas personas lo han decidido por mí, pues que quieres que te diga, prefiero estar en otra plataforma como PlayStation, a mi pesar, ya que por lo menos no tendría este problema.
Para mí la directiva o personal de Nintendo Europa está dando muy mala imagen, porque este hecho puede alertar a otras empresas diseñadoras de juegos a pensárselo a la hora de crear software para N64 y GameCube, debido a que si hacen algún juego que tenga mucho texto o contenga imágenes o diálogos para adultos, puedan sufrir el mismo desprecio que está sufriendo Rare en este caso y peligre la venta de sus productos.
Estoy desesperado, incluso estaría dispuesto a obtener una copia americana, si existe algún aparato que haga compatible al juego con el sistema PAL europeo.
Cayetano Martínez Andreu, Murcia



Los malhablados personajes de South Park vuelven a protagonizar uno de vuestros dibujos. En este caso, el de Mario Herraiz, de Madrid.

Efectivamente, Cayetano. Tal y como expones en tu mail, Nintendo Europa no distribuirá Conker's Bad Fur Day *en nuestro continente. Sin embargo, lo hará THQ (de hecho, en Inglaterra el juego se pondrá a la venta el 13 de abril). Como ves, por fortuna hay compañías que sí se muestran abiertas a productos como Conker, muy fuera de la línea habitual de los títulos para N64. Lo que*

CUENTA

nos extraña es que Nintendo se haya negado en el último momento a distribuir el juego, sobre todo teniendo en cuenta que, durante todo el desarrollo, ofreció apoyo a Rare y pudo ver el cariz soez que tomaba el juego. Otro misterio Nintendo sin resolver...
Por otro lado, no temas por Rare, puesto que ya está trabajando en juegos para Gamecube (Dinosaur Planet entre ellos), al igual que la práctica totalidad de la comunidad mundial de desarrolladores, los cuales prestan todo su apoyo a Nintendo con un extenso catálogo de títulos.
En cuanto al lanzamiento en nuestro país de Conker, aún no hay ningún editor que se haya mostrado abierto a su distribución. Habrá que seguir esperando (si hay moral para ello...).
Por último, no hace falta que te hagas con una copia NTSC del juego. Como te hemos dicho, la versión PAL sí existe, así que si no te puedes esperar, puedes probar a hacerte con una copia inglesa del juego.

Acerca de Sega

Hola, chicos de M64:
Aunque parezca extraño, me gustaría hablar de Sega. Y es que, a pesar de ofrecer una consola potentísima y un catálogo muy superior al de PS (en calidad) y parecido al de N64, ha fracasado. Y de qué manera... Sorprendió con su Saturn, pero no pudo aguantar y, ahora, le ha sucedido lo mismo con Dreamcast que, pese a tener juegos como *Shenmue*, ha caído en un pozo muy hondo. Programar sus mejores juegos para todas (o casi todas) las plataformas es muy humillante. Nintendo, siendo la más innovadora y con los mejores juegos, es adelantada por Sony con una facilidad increíble gracias a "ese" chip. Ahora, aunque parezca prematuro, es muy probable que PS2 gane la batalla ante la todopoderosa Gamecube y, la verdad, lo que le pasa a Sega y a Nintendo, es ilógico.
Santiago Moreno, Valencia

El caso de Sega tiene una fácil explicación: falta de beneficios. Es muy difícil competir en un mercado tan duro y caro como el de los videojuegos cuando no logras ganancias suficientes para seguir invirtiendo. Durante el año pasado, el tanto por ciento de Dreamcast vendidas sobre el total de plataformas fue de sólo el 4,6%, quedando incluso por debajo de la N64 (una consola con mucha más antigüedad). Y las cosas no le fueron mucho mejor a Sega con su software, el cual ocupó el cuarto lugar sobre el total con sólo un 5,4% de juegos vendidos. ¿De quién es la culpa de todo esto? Es difícil establecer un culpable: quizá la política seguida por Sega, la ausencia de una potente campaña de marketing, una baja aceptación por parte del público pese a un reconocimiento general de su calidad... O quizá, todo junto. Sega ha ofrecido, como decías, tanta calidad como Nintendo, pero esta última ha sabido congeniar con un público que le es muy fiel.
Además, Nintendo cuenta con el respaldo de los enormes beneficios que le da su consola portátil.
Por último, y para desmentir el comentario generalizado de que Sony sólo es famosa gracias a su chip, te informamos de que el software de PlayStation fue el más vendido (43,2%) en nuestro país durante el año pasado. En el aspecto comercial, la consola de Sony está muy por encima de la N64.

Juegos para N64

Queridos amigos de Magazine 64,
Somos dos amigos que tenemos unas preguntillas que haceros:
1. ¿Saldrá algún *FIFA* para N64? ¿Y para Gamecube?
2. ¿Hay FMV en *Ridge Racer*?
3. ¿Por qué no ha salido ningún *Street Fighter* para N64?
4. ¿*Dinosaur Planet* saldrá traducido y doblado al castellano?
Esteban Bonilla y Antonio Fernández, Sevilla

1. Si te refieres a una nueva entrega aparte de las ya existentes en N64, no. En cuanto a Gamecube, aún no se sabe nada, aunque si la consola tiene buena acogida, suponemos que EA mostrará mucho interés en publicar su serie más famosa en ella.
2. No, las repeticiones que puedes ver tras las carreras se ejecutan con el motor del juego.
3. Considerando que Capcom nunca ha hablado de la posibilidad de desarrollar un título de la serie Street Fighter para N64, debemos suponer que todo es debido a una decisión de la compañía.
4. Confiamos en que sí, aunque no lo sabremos hasta que el juego vea la luz en Gamecube.



El club de los VIRTUOSOS

No, no nos hemos equivocado de página. Transcurridos algunos meses desde que publicamos por primera vez nuestra sección del club de los virtuosos, hemos recibido ya vuestras cartas con los primeros miembros del club. Así es, sabíamos que el reto era complicado, pero confiábamos en vosotros. Y nos habéis demostrado que podíamos hacerlo. Aquí están nuestros virtuosos, quienes entran a formar parte de la categoría de bronce:

1. Juan de Frías, Valencia. Desafíos superados: E, G y H.
2. Juan Riquelme, Murcia. Desafíos superados: C, H y K.

No dejéis de enviarnos vuestros récords para haceros con un sitio entre los mejores.

CUENTA, CUENTA...
MAGAZINE 64 - MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
o envíanos un e-mail a: n64@mcediciones.es
(No olvides poner la fecha en tu carta, así como tu teléfono particular.)



- Recorta y rellena los datos.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra del juego.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:
Centro MAIL • Cº de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid.
Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 595 pts., Baleares + 795 pts.).

CENTRO MAIL
www.centromail.es

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a Centro MAIL: *Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5 F. 28031 - Madrid.*
Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ☐

C64

NOMBRE ......
DOMICILIO ......
CÓDIGO POSTAL ...... POBLACIÓN ......
PROVINCIA ...... TELÉFONO ......
TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO ......
DIRECCIÓN E-MAIL ......

CADUCA EL 31/05/2001 NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

Entiéndeme

¡NUEVO! Algunos títulos entraron en Directorio hace más de un año, con una puntuación que ya no se merecen. Mediante la Nota Estrella (de 1 a 5) señalamos cuán bien está envejeciendo un juego y qué tal resiste las comparaciones con los últimos lanzamientos.

Ahora es súper fácil ver si el juego en cuestión obtuvo o no una Star Game (85% o más). En caso afirmativo, te recomendamos vivamente su compra.

SAN JUAN DE LA CRUZ 64

23% · 1

Editor ● Precio ● No. jugadores ● Rumble pak ● Cómo se guarda ● Expansion pak ● Número en que fue analizado



En una noche oscura, con ansias en amores inflamada, ¡oh dichosa ventura!, salí sin ser notada, estando ya mi casa sosegada. A escuras y segura, por la secreta escala disfrazada, ¡oh dichosa ventura!, a escuras y en celada...

TRUCO

Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

¡NUEVO! *La ficha especifica si el juego es compatible con Rumble, Controller o Expansion Pak.*

Te decimos en pocas palabras si el juego merece la pena o no. Confía en nuestros analistas: nunca se equivocan, pues saben que en Magazine 64 los errores se pagan con una partida a MK Mythologies.

Aquí tienes un truco de primera, comprimido como el genio de la lámpara.

EL PODIO

1 ZELDA



2 MAJORA'S MASK



3 PERFECT DARK

4 SUPER MARIO 64



5 DONKEY KONG 64



6 TUROK 2



7 GOLDENEYE

Títulos

1080° SNOWBOARDING



91% · 4

Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

ARMORINES

84% · 4

Acclaim ● 9.490 ptas. ● Nº 26 ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Controller pak

Un potencial enorme echado a perder por gráficos insatisfactorios y armas de hazmerreír.

BANJO-KAZOOIE



92% · 5

Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 9

Superior en gráficos a *Super Mario 64*, pero inferior en jugabilidad. Algunos puzzles irresolubles y pequeños problemas de cámara.

BATTLETANX

84% · 4

3DO/Virgin ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Tremendas travesuras multijugador estropeadas por un aburrido modo para un jugador.

BIO FREAKS

83% · 3

NSC/GT ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

El *beat 'em up* con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

BLAST CORPS

88% · 5

Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● Nº 1

Carreras a todo trapo, una multitud de vehículos, muchas explosiones totalmente interactivas... Apto para todos los públicos, aunque bastante corto.

BODY HARVEST



91% · 5

Infogrames ● 5.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Un juego de tiros con el aspecto de una película de segunda. *Body Harvest* es una sobredosis de acción, tridimensionalidad, aliens, vehículos y diversión.

BUST-A-MOVE 3 DX

87% · 4

Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14

Aparte del modo para cuatro jugadores, es el *Bust-A-Move* de siempre: de una simpleza proverbial, pero súper divertido.

COMMAND & CONQUER



86% · 3

Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Expansión Pak ● Nº 21

Tiene cuatro años en el PC y su conversión no tiene nada de especial. Bueno, pero nunca espectacular.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

85% · 2

EA ● 4.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

Funciona como *FIFA: RM 98* y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

DIDDY KONG RACING



90% · 4

Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2

Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como *Mario Kart*, pero casi.

DONALD DUCK QUACK ATTACK

80% · 2

Ubi Soft ● 9.995 pesetas ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Expansion Pak ● Nº 37

Un plataformas para los más peques. Interesante, pero poco desafiante.

DONKEY KONG 64



95% · 5

Rare ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 25

Un *Banjo Kazooie* mejorado. Una aventura maravillosa para asombro de los más exigentes.

DUCK DODGERS

88% · 4

Infogrames ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Nº 35

Un interesante título que consigue plasmar toda la frescura y desparpajo característico de su protagonista. Niveles disparatados y muy atractivos.

DUKE NUKEM 64



85% · 4

NSC/GTI ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

90% · 4

NSC ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak ● Nº 11

Ahora Duke cuenta con una nueva cámara en tercera persona, aunque sigue siendo el mismo juego que ya conocíamos. No es perfecto, pero alcanza la maestría en ciertos momentos

ECW HARDCORE REVOLUTION

80% · 3

Acclaim ● 9.990 ● 1 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Un juego de lucha entretenido pese a la mediocridad de la licencia y de los luchadores.

EXTREME G

87% · 4

Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 1

Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

EXTREME G 2



87% · 4

Acclaim ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Mucho mejor que el *Extreme G* original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

FIGHTERS DESTINY

85% · 1

Ubi Soft ● 11.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL



93% · 2

EA ● 7.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de *ISS 64*.

F-1 WORLD GRAND PRIX

91% 5 Nintendo ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10


El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

F-1 WGP 2


91% 4 Nintendo ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 21

Con las estadísticas del 99 habría sido posible recomendarlo a los incondicionales de F1. Demasiado parecido a su antecesor.

FORSAKEN 64

94% 4 Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11


Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

F-ZERO X

85% 5 Nintendo ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12


El cartucho más rápido de N64, con un modo multijugador excelente y un funcionamiento prodigioso. Por desgracia, le faltan muchas cosas imprescindibles.

GOEMON 2

83% 4 Konami ● 7.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Rumble Pak ● Nº 17

Goemon vuelve a sus orígenes 2D en este plataformas poligonal de scroll a mil leguas de *Mistycal Ninja*.

GOLDENEYE

94% 5 Nintendo/Rare ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1


Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor *shoot 'em up* de la historia. Con eso está todo dicho.

GT 64


86% 4 Infogrames ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7

Buenos gráficos y una conducción realista. Lástima que funcione a cuatro frames por segundo... Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

HYBRID HEAVEN


88% 4 Konami ● 11.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Expansion Pak ● Nº 23

Un RPG de ciencia ficción con defectos, que se salva por su maravillosa trama y un sistema de combate muy ingenioso.

HYDRO THUNDER

87% 4 Infogrames ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Estupendo juego de carreras de estilo *Wave Race* con deliciosos circuitos y acrobacias de órdago.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD


86% 4 Konami ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Nº 32

Impresionante adaptación del clásico deportivo con gráficos geniales y una jugabilidad basada en el machaque de botones.

ISS 64


92% 4 Konami ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: *ISS '98* (y por poco).

ISS'98

94% 5 Konami ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 10

Una versión mejorada del mejor simulador de futbol. Imprescindible

ISS 2000


90% 4 Konami ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Exp. Pak ● Rum. Pack ● Nº 35

La misma y excelente jugabilidad de sus antecesores más un nuevo e interesante modo RPG. Fantástico.

JET FORCE GEMINI

94% 5 Nintendo ● 9.990 ● Nº 24 ● 4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Exp. Pak


Matrimonio polígamo perfecto de gráficos asombrosos, acción frenética y jugabilidad portentosa. Rare en su mejor momento.

KNIFE EDGE

88% 3 Spaco ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13


Un juego de pistola sin pistola. Por lo demás, rápido, adictivo, divertido, largo (aunque no lo parezca), original y bien hecho. Estupendo.

LEGEND OF ZELDA


99% 5 Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

El Mejor Juego de la Historia. La novela interactiva de N64. Un mundo virtual en el que el tiempo transcurre, los personajes evolucionan, las plantas crecen... Una aventura inolvidable.

LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK


98% 5 Nintendo ● 12.990 ● 1 jugad. ● Exp. Pak ● R. Pak ● En cart. ● Nº 37

La secuela del mejor juego de todos los tiempos es tan buena como el original.

LEGO RACERS

75% 3 Lego Media ● 9.990 ptas. ● 1-2 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 35

Un clon de Mario Kart con algunas ideas muy buenas, como la creación de vehículos. El control es un poco peor.

LYLAT WARS

90% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-5 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1


96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

MADDEN 64


92% 3 EA ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MARIO GOLF

91% 5 Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumb. Pak ● En cart ● Exp. Pak ● Nº 22


Vale, es golf. Pero Mario y sus amigos están allí, y la verdad es que nos encanta...

MARIO KART 64

91% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 1

Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

MARIO PARTY


91% 5 Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● En cart. ● Nº 17

Es un juego de mesa, pero resérvate una tarde, reúne a tus amigos y os lo pasaréis bomba. ¡Yupiii!

MARIO PARTY 2


87% 4 Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● C. Pak ● R. Pak ● Exp Pack. ● Nº 35

Si tienes tres amigos dispuestos a pasar la tarde jugando, disfrutarás de momentos inolvidablemente divertidos. Si lo juegas solo, no es nada especial.

MARIO TENNIS


91% 5 Nintendo ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● R. Pak ● Tran. Pak ● Nº 36

Es Mario. Es tenis. Y la combinación es algo que te dejará patidifuso, con un multijugador con mucho jugo.

MICKEY'S SPEEDWAY USA

84% 4 Nintendo ● 12.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Rumble pak ● Nº 38

Un clon de *Mario Kart* de la mano de Rare que no innova mucho pero que divierte un montón.

MICHAEL OWEN'S WLS 2000

88% 4 Proein ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Fútbol suave como la seda y muy jugable con equipos reales. No obstante, *ISS* es mejor.

MISCHIEF MAKERS

90% 3 Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

MONACO GRAND PRIX


89% 4 Ubi Soft ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17

No tan profundo y difícil de controlar como *F1 World Grand Prix*, de Paradigm. Un excelente título de carreras con bólidos muy maniobrables.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON


95% 4 Konami ● 11.490 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5

Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcionales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos... Genial.

NBA COURTSIDE


92% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● C. Pak En cart. ● Nº 7

Espectacular y divertido.Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

NBA IN THE ZONE 2000

69% 3 Konami ● 10.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 33

Competente, pero no tan bueno como *NBA Courtside* 2.

NBA JAM 2000

85% 4 Acclaim ● 9.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26

Pases suaves y un crea-tu-jugador muy convincente.

NFL QUARTERBACK CLUB '98

89% 3 Acclaim ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

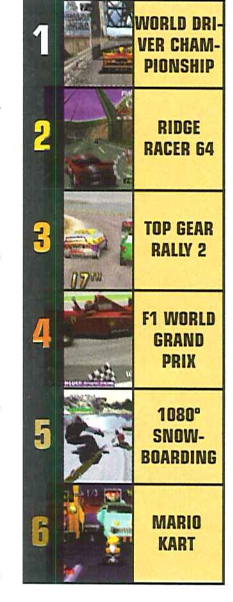
Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

NUCLEAR STRIKE

84% 4 Proein ● 10.990 ptas. ● Nº 28 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak

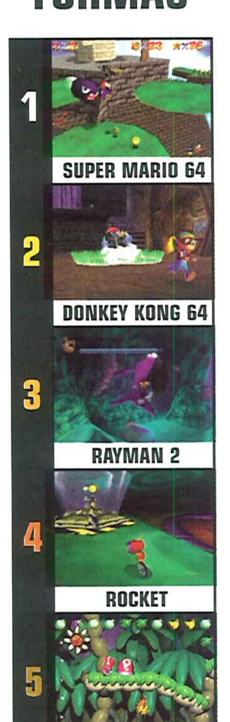
Estupenda revisión del clásico juego de helicópteros, con absorbentes misiones a porrillo.

AMOS DEL ASFALTO



GO! GO!

LO MEJOR EN PLATAFORMAS



OPERACIÓN WINBACK

83% 4

Virgin ● 1-4 jugad. ● Controller pak ● Rumble Pak ● Nº 30

Tiene un aspecto un poco descuidado, pero está lleno de diversión sigilosa. Combinación de *GoldenEye* y *Metal Gear Solid*.

PGA: EUROPEAN TOUR GOLF

84% 4

Infogrames ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En Cart. ● Nº 28

Es feíto, pero tiene una jugabilidad muy bien resuelta. Una atractiva propuesta para los fans del golf.

PERFECT DARK

97% 5

Rare ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Controler Pak ● Rumble Pak ● Expansión Pak ● Nº 31

El único juego capaz de arrebatar la corona a *GoldenEye*. Jugable a más no poder y con tantas opciones que te absorberá por completo. La joya de la N64.

PILOTWINGS



89% 5

Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

POKéMON PUZZLE LEAGUE



91% 5

Nintendo ● 12.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 40

Junta bloques por colores con el mejor cartucho de puzzles que puedas encajar en tu N64.

POKéMON SNAP



84% 4

Nintendo ● 8.990 ptas. ● 1 jugador ● Nº 34

Curioso y sorprendente juego basado en el trabajo de un fotógrafo en un pokésafari. Lástima que no estén todos los Pokémon.

POKéMON STADIUM





90% 5

Nintendo ● 12.990 ptas. ● 1-4 ● En cart. ● Tran. pak ● Rum. pak ● Nº 30

Carga los monstruos de GB en tu N64 y hazlos combatir en gloriosas 3D. Divertidísimo.

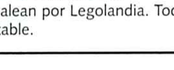
POWER RANGERS



29% 1

THQ ● 10.990 ptas. ● 1-2 jugadores ● Nº 40 ● Controller Pak

Marionetas estreñidas se tambalean por Legolandia. Todo en él es absolutamente lamentable.



QUAKE II

91% 4

Proein ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pack ● Controller Pak ● Nº 21



Efectos de luz impecables, monstruos poligonales, un sabroso deathmatch para dos jugadores y helectolitros de sangre.

RAINBOW SIX



89% 4

Proein ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak. ● Rumble Pak ● Nº 25

Complejo juego de sigilo donde un disparo mata y la táctica es muy importante. Brillante.

RAYMAN 2





90% 4

Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jug. ● Cont. Pak ● Rumble Pak ● Exp. Pak ● Nº 24

Otro héroe desmembrado de la factoría Ubi Soft protagoniza un plataformas claramente deudor de *Mario*.

READY 2 RUMBLE

82% 3

Infogrames ● 9.995 ptas. ● 1/2 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26

Simulador de boxeo algo lento pero simpático y muy entretenido.

RESIDENT EVIL 2





95% 5

Virgin ● 1 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Mem. en cart. ● Nº 26

Súper terrorífico, aunque breve, festival zombi. Da la talla en modo de alta resolución.

RIDGE RACER 64



93% 5

Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Cont. Pak ● Nº 29

Los mejores momentos de la serie para PSX más algunos extras exclusivos para N64.

ROADSTERS

85% 4

Titus ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25



No es perfecto, pero sí rápido, con montones de coches y circuitos inteligentemente trazados.

ROCKET: ROBOT ON WHEELS



88% 4

Ubi Soft ● 9.995 ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

El plataformas más original que jugarás en mucho tiempo. Realmente sorprendente.

ROGUE SQUADRON



94% 5

Nintendo ● 9.490 ● 1 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 20

Un *shoot 'em up* fabuloso con los mejores paisajes nunca vistos en una N64. Le sobran la linealidad de la acción y una pizca de niebla, pero su jugabilidad es maravillosa.

SAN FRANCISCO RUSH



87% 3

Acclaim ● 6.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2

La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un... ¿plataformas? Muy raro.

SAN FRANCISCO RUSH 2049



93% 4

Midway ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● Rumble Pak ● Exp. Pak ● Nº 36

Carreras futuristas a 1.000 por hora que esconden horas y horas de exploración.

SHADOWMAN





95% 5

Acclaim ● 10.490 ● 1 jug. ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Expansion Pak ● Nº 22

Mundos enormes y maravillosos, un guión soberbio, asesinos en serie y barniz de magia vudú. Imprescindible.

SNOWBOARD KIDS

90% 5

Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4



A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK

82% 3

Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Una copia de *Mario Party* llena de palabrotas en inglés. Dura poco, pero es divertido.

SOUTH PARK RALLY



89% 4

Aclaim ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 27

Misiones, rivales CPU en multijugador e infinidad de personajes South Park. Un juego estupendo.

SPACE INVADERS

73% 3

Proein ● 11.490 ptas. ● 1 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 33

Shooter bastante adictivo, aunque al final se hace pesado por la falta de variedad.

STAR WARS EPISODE 1: RACER



88% 5

Nintendo ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Exp. Pak ● En cart. ● Nº 20

Vertiginosas carreras futuristas, con la clase de atmósfera que sólo puede conseguir un juego Star Wars.

SUPER MARIO 64



96% 5

Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

SUPER SMASH BROS



90% 5

Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 25

Jugabilidad prodigiosa en este *beat 'em up* con plataformas súper ultra original. Divertidísimo.

TAZ EXPRESS

84% 3

Infogrames ● 10.990 ● 1 jugad. ● En Cart. ● Nº 33

Original plataformas con un protagonista súper carismático, aunque podría haber dado mucho más de sí.

THE NEW TETRIS



90% 5

Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Expansion Pak ● Nº 22

Una exquisita actualización del clásico de los puzzles digna de su huésped, la muy honorable N64.

THE WORLD IS NOT ENOUGH



91% 4

EA ● 9.490 ● 1-4 jug. ● Rumble pak ● Cont. pak ● Expansion pak ● Nº 38

Un digno sucesor de *GoldenEye* que llega a superarlo en ciertos aspectos. Una joya para tu colección.

TOM & JERRY

75% 2

Ubi soft ● 9.995 ● ● Rum. Pak 1-2 jugad. ● En Cart. ● Nº 37

Original plataformas con peleas entre gatos y ratones basadas en combos y poco variadas en golpes.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING



86% 4

Proein ● 11.990 ptas. ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Exp. Pak ● Nº 30 ● Controller pak

Simulador de *skateboard* muy jugable con énfasis en las tremendas acrobacias.

TOP GEAR OVERDRIVE



91% 4

Spaco ● 5.990 ● 1-4 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Fantástico arcade de carreras, rápido y bien hecho. Compatible con el Expansion Pak, difícil, largo y variado. El mejor juego de carreras de N64... después de *V-Rally 99*.

TOP GEAR RALLY 2



92% 5

Proein ● 11.490 Ptas. ● Nº 28 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak

Brillante juego de carreras con manejo de arcade. Incluso tiene un generador de circuitos aleatorios.

TUROK Dinosaur Hunter



91% 4

Acclaim ● 4.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*..., y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL



95% 4

Acclaim ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Nº 12

Tiros a porrillo, puzzles fantásticos, gráficos excepcionales, animación perfecta, modo de alta resolución con la expansión de memoria... Imprescindible.

TUROK RAGE WARS



93% ★5 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

La tercera entrega de *Turok* se presenta como un entretenidísimo *shoot 'em up* consagrado a los *deathmatch*.

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION



86% ★4 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 ju. ● Exp. Pak ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 34

Tiene algunos momentos brillantes, niveles enormes y litros de salvajismo embotellado, pero acaba resultando un poco más aburrido que sus predecesores.

V-RALLY 99



94% ★5 — Infogrames ● 7.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Controller Pak ● Nº 12

El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

WAVE RACE 64



90% ★4 — Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● En Cart. ● Nº 1

Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP



93% ★5 — Infogrames ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 23

Puede que tardes un poquito en pillarle el tranquillo, pero se trata de un ejemplar soberbio, con gráficos asombrosos y circuitos muy bien diseñados

WORMS ARMAGEDDON



85% ★4 — Infogrames ● 8.995 ● 1-4 ju. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

Una brillante conversión del original para PC, con un multijugador excelente y paisajes aleatorios.

WWF ATTITUDE



88% ★4 — Acclaim ● 10.990 ● 1-4 ju. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 22

Lo más parecido que encontrarás al verdadero wrestling en la N64. No te pierdas el modo crea-tu-jugador. Es para mondarse.

WWF NO MERCY



92% ★5 — Proein ● 10.490 ● En cart. ● 1-4 ju. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 37

Una gran mejora en las series de juegos de wrestling. Sin duda, la mejor elección.

WWF WARZONE



85% ★4 — Acclaim ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rum. Pak ● Controller Pak ● Nº 10

Un fantástico cartucho de *wrestling*. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono…

WWF WRESTLEMANIA 2000



90% ★4 — Proein ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

El mejor juego de lucha hasta la fecha. Jugable, completísimo y lleno de humor.

XENA: WARRIOR PRINCESS



85% ★4 — Virgin ● Rumble Pak ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● Nº 25

Beat 'em up para cuatro jugadores rápido y bonito, pero con durabilidad limitada.

YOSHI'S STORY



86% ★5 — Nintendo ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart ● Nº 4

Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con… el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.

---

40 WINKS — 78% ★3
GT ● 1-2 jugad. ● Nº 25

AERO FIGHTERS ASSAULT — 77% ★1
Konami ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 9.990

AIRBOARDER 64 — 77% ★1
Spaco ● 1-2 jugad. ● Nº 13 ● 9.990

ALL STAR BASEBALL — 84% ★3
Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 9 ● 9.490

BAKU BOMBERMAN — 73% ★1
Nintendo ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 8.490

BEETLE ADVENTURE RACING — 77% ★1
Konami ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 9.990

BLUES BROTHERS — 59% ★2
Virgin ● 1-2 jugad. ● 9.990

BOMBERMAN HERO — 75% ★1
Nintendo ● 1 jugad. ● Nº 11 ● 7.990

BUCK BUMBLE — 72% ★2
Ubi Soft ● 1-2 jugad. ● Nº 11 ● 8.490

BUST A MOVE — 72% ★2
Acclaim ● 1-2 jugad. ● Nº 7 ● 8.990

CASTLEVANIA 64 — 84% ★4
Konami ● 1 jugad. ● Nº 17 ● 11.490 ptas.

CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNES — 75% ★3
Konami ● 1 jugad. ● Nº 28 ● 11.990 ptas.

CHAMALEON TWIST — 70% ★2
Infogrames ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 4.990

CIBER TIGER — 73% ★3
NSC/GT ● 1-2 jugad. ● Nº 11

CHOPPER ATTACK — 82% ★3
EA ● 1 jugad. ● Nº 11 ● Nº 8.990

DAIKATANA — 69% ★3
Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 30

DARK RIFT — 81% ★1
Vic Tokay ● 1-2 jug. ● Nº 1 ● 4.990 ptas.

DESTRUCTION DERBY 64 — 67% ★3
NSC/GT ● 1-4 jugad. ● Nº 28 ●

DISNEY'S TARZAN — 45% ★1
Proein ● 1 jugad. ● Nº 29

DUAL HEROES — 65% ★0
Spacoi ● 1-2 jugad. ● Nº 7 ● 9.990

EARTHWORM JIM 3D — 78% ★2
Virgin ● 8.990 ● 1 jugad. ● Nº 25

F1 POLE POSITION — 81% ★1
Ubi Soft ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 7.990

FLYING DRAGON — 78% ★2
Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 18 ● 8.490

GLOVER — 83% ★4
Hasbro ● 1 jugad. ● Nº 14 ● 6.990 ptas.

HERCULES: THE LEGENDARY JOURNEYS — 73% ★3
Virgin ● 1 jugad. ● Nº 38 ● 9.990

HEXEN — 69% ★1
NSC/GTI ● 1-4 jugad. ● Nº 13 ● 5.490

HOLY MAGIC CENTURY — 72% ★3
Konami ● 1 jugad. ● Nº 14 ● 11.990

HOT WHEELS — 68% ★3
EA ● 1/2 jugad. ● Nº 26 ●

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000 — 60% ★2
Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 29

KNOCKOUT KINGS — 82% ★3
EA ● 1-2 jugad. ● Nº 25 ● 9.990 ptas.

MACE: THE DARK AGE — 81% ★3
NSC ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 10.990 ptas.

MAGICAL TETRIS CHALLENGE — 62% ★2
Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 24 ● 9.990

MYDWAY'S GREATEST HITS — 71% ★3
Virgin ● 1-2 jugad. ● Nº 38

MISSION IMPOSIBLE — 84% ★3
Infogrames ● 1 jugad. ● Nº 10 ● 7.490 ptas.

MONSTER TRUCK MADNESS — 71% ★2
Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 23 ● 10.490

MORTAL KOMBAT 4 — 84% ★4
NSC/GT ● 1-2 jugad. ● Nº 11 ● 10.990 ptas.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP — 71% ★1
Infogrames ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 13.490

NBA HANGTIME — 75% ★1
Acclaim ● 1-4 jugad. ● 9.490

NBA JAM'99 — 83% ★4
Acclaim ● 1-4 jugad. ● 9.490

NBA LIFE '99 — 64% ★2
EA ● 1-4 jugad. ● Nº 14 ● 8.990 ● Nº 5

NBA LIFE 2000 — 70% ★3
EA ● 1-4 jugad. ● Nº 27 ●

NBA PRO'98 — 82% ★2
Konami ● 1-4 jugad. ● Nº 5 ● 4.990 ptas.

NHL BREAKAWAY'98 — 84% ★3
Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 4 ● 8.990 ptas.

OLIMPIC HOCKEY 98 — 84% ★1
NSC/GTI ● 1-4 jugad. ● Nº 8 ● 3.990 ptas.

QUAKE 64 — 79% ★3
NSC/GTI ● 1-2 jugad. ● Nº 8 ● 3.990 ptas.

RAT ATTACK — 70% ★3
Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 26 ●

RE-VOLT — 73% ★3
Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 22 ● 9.990

RAKUGA KIDS — 80% ★4
Konami ● 12.490 ● 1-2 jugad. ● Nº 14

ROAD RASH 64 — 69% ★3
Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 26 ●

ROBOTRON 64 — 80% ★2
NSC/GTI ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Nº 9

RUGRATS: TREASURE HUNT — 69% ★1
Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 23 ●

SCARS — 79% ★3
Ubi Soft ● 1-4 jug. ● Nº 13 ● 11.990 ptas.

SPACESTATION SILICON VALLEY — 83% ★3
TAKE 2 ● 1 jugad. ● Nº 13 ● 9.490 ptas.

STARSHOT: SPACE CIRCUS FOREVER — 78% ★2
Infogrames ● 1 jugad. ● Nº 13 ● 6.990 ptas.

SUPERCROSS 2000 — 76% ★2
EA ● 1-2 jugad. ● Nº 28 ● 9.990 ptas.

TETRISPHERE — 73% ★3
Nintendo ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 6.990 ptas.

TONIC TROUBLE — 80% ★3
Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jugad. ● Nº 23

TOP GEAR HYPERBIKE — 66% ★3
Kemco/Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 33

TOP GEAR RALLY — 86% ★4
Spaco ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 8.990 ptas.

TOY STORY — 77% ★3
Proein ● 1 jugad. ● Nº 26 ●

TWISTED EDGE SNOWBOARDING — 65% ★2
Kemko ● 1/2 jugad. ● Nº 19 ● 10.990

VIGILANTE 8 — 63% ★3
Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 29

VIRTUAL POOL 64 — 77% ★4
Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 18 ● 10.490 ptas.

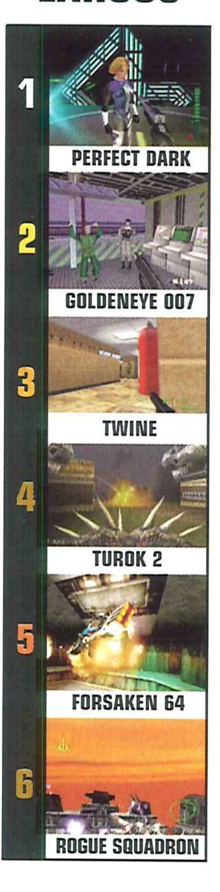
WAYNE GRETZKY'S HOCKEY — 75% ★3
NSC/GTI ● 1-2 jugad. ● 8.990 ptas.

WCW MAYHEM — 78% ★3
EA ● 1-4 jugad. ● Nº 28

WCW VS NWO — 82% ★3
Konami ● 1-4 jugad. ● Nº 6 ● Nº 8.990

WETRIX — 81% ★3
Infogrames ● 1-2 jugad. ● Nº 6 ● 4.990

DE TIROS LARGOS





© 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures TM & ® are trademarks of Co., Ltd. © 1999 Nintendo

Deseo suscribirme a *Magazine* 64 por un año (12 números) al precio especial de 3.570 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: 7.995 ptas. Resto del mundo: 11.595 ptas. (vía aérea)

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: ....C.P.: ....
Teléfono: ....

Forma de pago:

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❑ Tarjeta de crédito.

❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.º ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....N.º: ....
Población: ....C.P.: ....Provincia:..........

N.º ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(clave del banco) (clave y nº de control de la sucursal) (Nº de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

.........................., a .... de .... de 200 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

Y EL MES QUE VIENE...

64 MAGAZINE Nº 42

TRUCOS Y GUÍAS

POKéMON PUZZLE LEAGUE

ANALIZAMOS

BANJO TOOIE

POKÉMON ORO Y PLATA

MICKEY'S SPEEDWAY USA

GUÍA DE COMPRAS 64

GAME OVER

ESPECIALISTAS EN DRAGON BALL Z Y GT

- VIDEO JUEGOS, CONSOLAS, CROMOS
- NINTENDO
- PLAYSTATION
- SUPER NINTENDO
- NEO GEO CD Y CARTUCHO
- PC ENGINE
- GAME BOY
- DRAGON BALL FINAL BOUT P/S
- METAL GEAR SOLID P/S
- VIDEO JUEGOS DE ROL (RPG)
- MERCADO DE SEGUNDA MANO
- ACCESORIOS PARA CONSOLAS
- ENVIOS A TODA ESPAÑA

C/Teodora Lamadrid, 52-60 08022 Barcelona Tel y Fax: 93/418 59 60 (junto plaza Bonanova)



BARCELONA



PLAYSTATION-NINTENDO 64
GAME BOY COLOR-JUEGOS PC

Venta y alquiler de juegos
Juegos PC para adultos
Venta y alquiler de consolas
Alquiler de ordenador-Pistas y Trucos
Horario: de 10.00 a 14.00 horas
y de 17.00 a 20.00 horas
ABIERTO LOS SÁBADOS
(Lunes mañana cerrado)

C/Aribau 26 local-08011 BCN.
T.: 93 453 97 68 - F.: 93 451 54 22

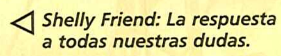
Si está interesado en anunciarse en esta sección, sólo tiene que llamar a los siguientes teléfonos

Madrid 91 417 04 83
Barcelona 93 254 12 50

EN BOCA DE NINTENDO

Shelly Friend, directora de Relaciones Públicas de Nintendo Europa, se somete a nuestro interrogatorio.





◁ *Shelly Friend: La respuesta a todas nuestras dudas.*

P Tras el período navideño, ha habido escasez de juegos. ¿Cómo se presenta el resto del año?
La lista de títulos N64 para este año viene cargadita. Ya ha aparecido Pokémon Puzzle League, Banjo-Tooie, *de Rare, lo hará en abril y* Excitebike *aparecerá en junio. En el segundo semestre, veremos juegos como* Kirby 64, Paper Mario, Mario Party 3 *y* Pokémon Stadium 2, *todos ellos para N64.*



△ *Tendrás que esperar hasta invierno para saber más de Link...*

▽ *... o Luigi. Con un poco de suerte, Gamecube llegará con las uvas de 2001.*



P El hecho de la presentación simultánea en Estados Unidos y Europa de la GBA, ¿va a comportar que las consolas y juegos aparezcan también paralelamente en ambos mercados?
Se ha hablado mucho del debut simultáneo, pero es algo que aún no está confirmado. Siempre nos hemos esforzado para que las fechas de lanzamiento norteamericanas y europeas se lleven poca diferencia. Y continuaremos esforzándonos para que así sea.

P ¿Qué te gustaría cambiar de la imagen que la gente tiene de Nintendo?
Tenemos la gran suerte de que los usuarios de Nintendo son gente muy leal a la que le encanta jugar grandes juegos. Ésa es la imagen que tenemos y no queremos cambiarla. Lo único que pretendemos es compartirla con más gente.

P Nintendo América calcula gastar alrededor de 400 millones de dólares en el marketing de la GBA y Gamecube. ¿Cuándo empezará el marketing en Europa y qué inversión se prevé hacer?
La campaña de marketing de la GBA y Gamecube será de las más importantes que hemos realizado hasta ahora. Pronto veréis los resultados.

P Nintendo tiene previstas ya las unidades de GBA que pretende vender este año en Europa. No se ha mencionado a la Gamecube. ¿Quiere eso decir que el lanzamiento de la GC tendrá lugar definitivamente en el 2002?
Sí. Es cierto que ya tenemos cifras de lo que se prevé vender en algunos países europeos. Por otro lado, aún no hemos anunciado la fecha de lanzamiento de la Gamecube en Europa, por lo tanto, no tiene sentido comunicar las previsiones de venta de la consola.

◁ *La GBA llegará a nuestro país en verano.*

P La N64 experimentó un resurgimiento gracias a Pokémon Stadium. ¿Se aprovechará Nintendo del inevitable éxito de la GBA, que incorpora un enlace a la Gamecube, a la hora de comercializar la GC?
Lo maravilloso de GBA y Gamecube es que se complementan de un modo especial y único. GBA es una revolución en las consolas portátiles y el enlace a la Gamecube será una revolución en el mundo de los videojuegos. La capacidad de transferir datos de una consola a otra y continuar jugando es una propuesta magnífica que nadie más en el mercado de los juegos puede ofrecer, y creemos que a los jugadores les encantará. Por supuesto, éste será el eje central de nuestra campaña publicitaria.

P ¿Qué dificultades ves en el lanzamiento de la GC?
¡Que el mundo aún no está preparado para este producto!

P ¿Extraéis alguna lección de los problemas de Sega?
Nuestra prioridad, al margen de lo que ocurre en el sector, es crear grandes juegos. Ésa es nuestra máxima preocupación.

P Japón se ha centrado en la GBA más que en la Gamecube, y Estados Unidos está explorando los "juegos para adultos". ¿Crees que las estrategias de los tres grandes mercados sigue, cada vez más, caminos separados?
De ninguna manera. Nintendo está proporcionando grandes juegos en todos los países y ése es el mensaje común a todas las actividades de Nintendo en Japón, Estados Unidos y Europa. Es muy simple: proporcionamos juegos excelentes a gente a la que le encantan los juegos.

△ *Shelly ya ha probado la consola –de ahí su amplia sonrisa.*

P Estuviste en el Salón del Juguete de Nuremberg, durante el cual la GBA fue mostrada a los representantes del sector. ¿Qué tal son la consola y los juegos?
Fenomenales. Yo, particularmente, prefiero Mario Kart Advance *y* Kurukuru Kururin *aunque aún me falta práctica. Game Boy Advance es realmente una consola de bolsillo revolucionaria.*

P ¿Con qué estado de ánimo afrontáis los próximos doce meses de nuevos juegos y nuevas consolas?
Con nerviosismo. Hay dos nuevas consolas en camino y tenemos preparada una estupenda alineación de juegos para N64 y Game Boy. Éste va a ser un año muy importante para Nintendo.

P Ya para acabar, ¿cuándo saldrán y cuánto costarán la Gamecube y la GBA?
Paciencia, pronto lo sabréis.



digitalfoto 2

digital foto

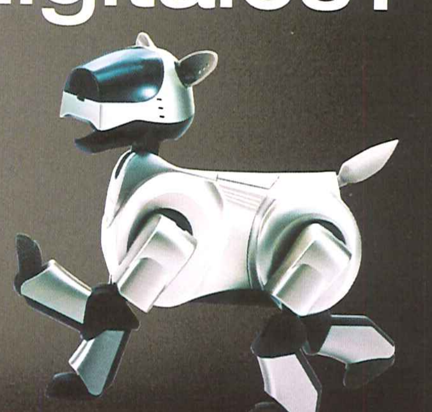


1250 PTAS
7,51 €

www.mcediciones.es

¿Camaras digitales?

14 exóticas cámaras digitales que van desde un bolígrafo a un robo-perro, pasando por un microscopio y un PDA



Ultra-Zoom
Olympus C-2100 con un zoom x 10 !!

Test de Escaners
16 modelos de escaners de 1200 ppi y muestras de las imágenes escaneadas.

Top List
Las mejores cámaras, impresoras y escaners

Fotografía Panorámica
Toda una historia en una imagen

Cámaras compactas de 3Megapixels.
Panasonic iPalm frente a Yashica MicroElite.

Manos a la obra
Tutoriales para todos los niveles



¡Más de 630 Megabytes de...!
Patrones de muestra de los tests con las cámaras y los escaners
Panorámicas: Demo de VR Worx y video Quick Time Panorámico
Demos de Paint Shop Pro 5, Photoshop 5.5, Flood y otras más
Programas shareware, exposición de imágenes, fotografías para los tutoriales...



Llega la nueva revista de fotografia digital
digital foto
Ya en tu quiosco el número 2



MC Ediciones, S.A.

Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es

NEW MARIO PAK + SUPER MARIO 64 — 19.990

NINTENDO 64 PIKACHU — ~~20.990~~ 19.990

BANJOO-TOOIE — ~~12.490~~ 11.990

MANDO DE CONTROL (CLEAR PURPLE, NEGRO, VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO) — 4.990

MEMORY EXPANSION PAK — 4.990

MEMORY PAK (CONTROLLER PAK) — 2.990

RUMBLE PAK — 3.490

TRANSFER PAK — 2.990

VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM — ~~19.990~~ 14.990

DONALD COUAC AT. — ~~9.995~~ 9.495

DONKEY K. 64 + MEMORY — ~~12.990~~ 12.490

MARIO PARTY 2 — ~~9.990~~ 9.490

MARIO TENNIS — ~~9.990~~ 9.490

MICKEY´S SPEEDWAY USA — ~~12.490~~ 11.990

MICRO MACHINES 64 T. — 1.990

PERFECT DARK — ~~10.990~~ 10.490

POKÉMON PUZZLE LEAGUE — ~~12.490~~ 11.990

POKÉMON SNAP — ~~10.990~~ 10.490

POKÉMON STADIUM + T. PAK — ~~12.990~~ 12.490

POWER R.: L.S.RESCUE — ~~10.990~~ 10.490

QUAKE 64 — 1.990

S. FRANCISCO RUSH 2049 — ~~10.990~~ 10.490

TOM & JERRY: FIST OF F. — ~~9.995~~ 9.495

THE LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA'S MASK — ~~12.990~~ 12.490

GAME BOY COLOR

GAME BOY COLOR (CLEAR PURPLE, PURPLE, BERRY RED, LIME GREEN, YELLOW, TEAL) — ~~12.990~~ 12.490

ACTION MAN: SEARCH FOR BASE — ~~6.490~~ 5.990

ALICE IN WONDERLAND — ~~7.490~~ 6.490

ANTZ RACING — ~~5.990~~ 5.495

BATMAN OF THE FUTURE: RETURN OF JOKER — ~~5.990~~ 5.490

BUZZ LIGHTYEAR OF S. COMMAND — ~~6.490~~ 5.990

DEADLY SKIES — ~~5.990~~ 5.490

DINOSAUR´US — ~~5.990~~ 5.495

DONKEY KONG COUNTRY — ~~6.990~~ 6.490

SAFARI KIT ORO/PLATA — 4.990

GAME BOY COLOR PIKACHU — ~~13.990~~ 13.490

LION KING: SIMBA´S M. ADVENTURE — ~~6.490~~ 5.990

MARIO TENNIS — ~~6.490~~ 5.990

MERLÍN — ~~5.990~~ 5.495

MICKEY'S SPEEDWAY USA — ~~7.490~~ 6.490

POKÉMON AMARILLO — ~~5.990~~ 5.490

POKÉMON TRADING CARD — ~~7.490~~ 6.490

POCKET SOCCER — ~~6.490~~ 5.990

RAINBOW SIX — ~~5.990~~ 5.490

THE LITTLE MERMAID II: PINBALL FRENZY — ~~7.490~~ 6.490

THE MUMMY — ~~5.990~~ 5.490

TOY STORY RACER — ~~6.490~~ 5.990

WALT DISNEY: MAGICAL RACING TOUR — ~~6.490~~ 5.990

¡ATENCIÓN AMIGOS! — 6.990

RESERVA TU POKÉMON ORO O PLATA Y TE REGALAMOS UN CABLE LINK

Promoción válida hasta fin de existencias

Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de mayo.

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario
• C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada, Local T-038. ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA. CRUZ DE TENERIFE
Santa. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

EXIT